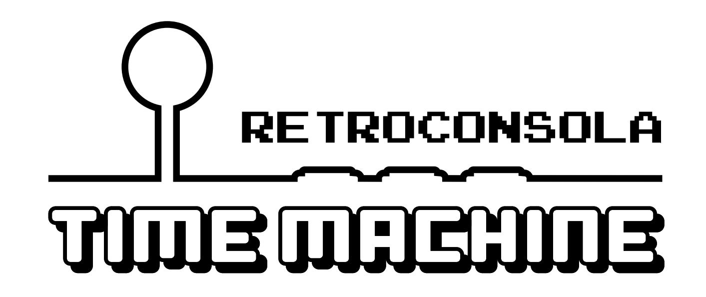

DUEÑOS DEL TIEMPO
ROMPIENDO EL BUCLE
EDITORIAL
GAMEREPORT







REVIVE TUS MEJORES MOMENTOS CON LOS JUEGOS QUE UNA VEZ TE HICIERON VIBRAR

V3+

Presentada en:

MADRID GAMING EXPERIENCE

+49 EMULADORES

CONECTALA DIRECTAMENTE A TU TV

Construida artesanalmente

con una RaspBerry - Pi 3B+, permite jugar a **TODOS** aquellos **videojuegos** de recreativas, consolas o microordenadores clásicos a través de su software exclusivo que permite descargar miles de juegos.

AMSTRAD CPC · commodore · ATARI 2600 · ATARI ST · NINTENDO DS · Nintendo Entertainment System · PlayStation · MAME 4 ALL · NEO·GEO · GENESIS · PSP · KODI · SUPER NINTENDO · GAME GEAR · SEGA Master System

Retroconsola TIME MACHINE
Fabricada en madera natural lacada de hasta 10mm , cortada y grabada con láser

INCLUYE:
32gb microSD clase 10
Fuente de alimentación USB
Manual de usuario



PRECIOS IVA INCLUIDO. DOS AÑOS DE GARANTÍA

JOYSTICK PLAYER 2 DISPONIBLE



En busca del tiempo perdido

por Victoria Belver

El vigésimo número, el undécimo en papel a nuestras espaldas: cuatro años —que se dice pronto— durante los que hemos abrazado diferentes temáticas, diferentes firmas, diferentes puntos de vista. Nuestro proyecto se hace cada vez más ambicioso pese a que cada número es una prueba de fuego, y nos lanzamos con un nuevo modelo de suscripciones para apostar por la viabilidad de la editorial. ¿Vale la pena, o estamos perdiendo el tiempo? El tiempo es la magnitud con la que medimos la duración o separación de los acontecimientos, es quizá el eje central de nuestras vidas. Y es también, querido lector, la temática central que ocupa el monográfico que tienes entre tus manos.

Apuesto —permíteme tutearte— a que lo primero que te viene a la cabeza son inevitablemente esas historias con reminiscencias del cine y la literatura. Historias de viajes en el tiempo, que modifican decisiones tomadas en el pasado, o capaces de cambiar un futuro desastroso. Es un hecho: el videojuego se nutre de otras artes un poquito menos jóvenes, como ese hermano menor que busca emular los éxitos de su ídolo. Y no irás errado, claro: de ésos también vas a encontrar aquí, porque nosotros también disfrutamos cada minuto de 'Terminator'.

Pero los videojuegos no son sólo eso. ¿Una historia, un *veni vidi vici* y a otra cosa mariposa en un medio que no ha acabado de despegar hacia historias más adultas? No. Entendemos que más allá de lo superficial se esconde ese otro encanto que, esta vez sí, queda ligado intrínsecamente a su medio, no extrapolable a ningún otro: las mecánicas. A través del juego, comprendemos de una forma completamente diferente esa magnitud que es el tiempo, reducida a un juguete —o quizá, precisamente, enaltecida—. Un juguete con el que comunicarnos e interactuar con el juego de alguna manera, con el que desatar la curiosidad y el ingenio.

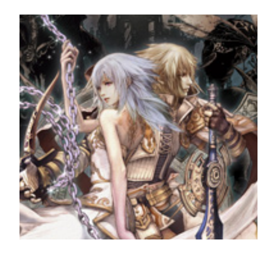
Tiempo es gestión de recursos a contrarreloj realizando cientos de clics por minuto, es viajar al pasado y al futuro, es llevar a rajatabla una vida de lo más rutinaria con un calendario que no seríamos capaces de seguir en la vida real. Tiempo es también coordinarte con tu yo del pasado para resolver un puzle; o, quizá, tiempo es simplemente sentarnos frente a la chimenea para perderlo alegremente. Al final los juegos son eso, de alguna forma: perder el tiempo. ¿O quizá lo estábamos ganando? ¿Es tiempo perdido el que no se dedica a algo estrictamente *productivo*, pero sí beneficioso?

No sé si el tiempo que únicamente enriquece es realmente productivo: a esa cuestión, cada uno debe encontrar su propia respuesta. Lo que sí sé es que, si estás leyendo estas líneas, quiere decir que nos has acompañado a lo largo de este viaje de alguna manera —incluso si éste es el primer número que lees—, en la pequeña odisea que ha sido para nosotros llegar hasta este momento. Cada número es un trabajo duro en el que dejamos un trocito de nosotros, así que hay algo que deseaba decirte de parte de todo el equipo: gracias por tu tiempo, de todo corazón.

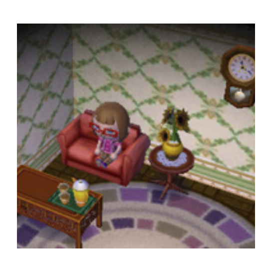
Contenidos















GAMEREPORT

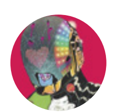
CONTACTO
www.gamereport.es
info@gamereport.es

REDES
@GameReport_ES
/GameReportEs
/GameReport

Dueños del tiempo. Rompiendo el bucle.
Depósito legal: M-19455-2018
ISBN: 978-84-947640-5-9

Calle Guzmán el Bueno, 135 - 1ºB - Madrid

Puedes consultar la bibliografia a través del siguiente enlace:
www.gamereport.es/bibliografia



Israel Fernández escribe cosas a todo volumen desde su cuartel general en Toledo. Lleva el fuego.
// Redactor
@ProggerXXI



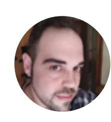
Fernando Porta es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
// Redactor, Community Manager
@ferporbar



Pedro J. Martínez. Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
// Redactor, Revisor
@LoquoPJ



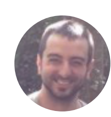
Pablo Saiz de Quevedo. El rol alivia sus penurias cotidianas y el terror es su dosis de adrenalina favorita.
// Redactor, Revisor
@PabloSQG



Alejandro Patiño. Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy sólo lo intenta. Se inspira al grito de "SEEEGAAA".
// Redactor
*@_Ayate_*



Marcos Gabarri. Salamanca, 1988. Escribe debajo de fogones escoceses y entre apuntes de lenguas modernas.
// Redactor
@soquam



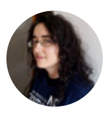
Luis García. Vive una relación abierta con la música y los videojuegos mientras sueña con lo imposible.
// Redactor
@Zero_Relate



Ezequiel Sona. Diseñador gráfico y viajero del tiempo. Hace como que juega en alguno de sus ratos libres.
// Director de arte
@Ezekmt, *ezek.me*



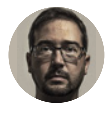
Elena Flores. Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Desde que la secuestró Tantalus en 2001, no ha vuelto a ser la misma.
// Redactora, Ilustradora
@nao_chan_91, elenaflores.es



Victoria Belver. Puzles, arcades, o lo que se tercie. Enamorada de lo absurdo y lo rocambolesco, especialmente si viene de Japón.
// Redactora
@rokuso3, rokuso.com



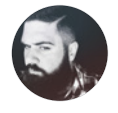
Jonathan Prat. Se dice a sí mismo "creativo" como excusa para poder contar sus movidas pero al final es todo parafernalia.
// Redactor
@johnny_devv, nowandstudios.com



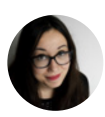
Fernando Conde. Friki irredento de la tecnología, consultor IT de innovación, sobrevivió a 10 años como productor de videojuegos con FX Interactive.
// Colaborador, Redactor
@fcondeg



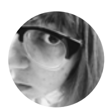
Pablo Gándara. Sociólogo. Profesor. Juntaletras. Seguero resentido. No necesariamente por este orden.
// Colaborador, Redactor
@Pablo_Gandara



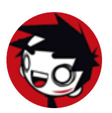
Joaquín Calderón. Diseñador gráfico, ilustrador. Tengo una vida en vectores y píxeles muy rara.
// Colaborador, Ilustrador
@MrSheloner, behance.net/Sheloner



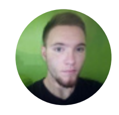
Laura Casaiz. Diseñadora gráfica e ilustradora a tiempo completo, maga blanca a tiempo parcial.
// Colaboradora, Ilustradora
lauracasaiz.es



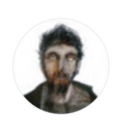
Míriam Santos. Ilustradora y cazarrecompensas de la red. Se ha acabado 'Resident Evil 3' más veces que tú.
// Colaboradora, Ilustradora
@mirmochi, cargocollective.com/mirsantos



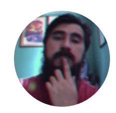
Juan Rubí. Diseñador gráfico e ilustrador compulsivo. Amante del terror, la ciencia ficción y la cerveza bien fría.
// Colaborador, Ilustrador
@JuanRubiPuig, facebook.com/juanrpuig



Sergi Lapuerta. Ilustrador que ama a los monstruos, actualmente estudiando animación y arte digital.
// Colaborador, Ilustrador
@SergiTheDoor, behance.net/SergiTheDoor



Pedro José Gil. Escribe, dibuja y pinta. Cómics & Ilustración. Ojos marrones. Un poco gris.
// Colaborador, Ilustrador portada
@PeterJojaio, peterjojaio.tumblr.com



Jesús Viveros. Diseñador gráfico e ilustrador casi en technicolor. Tiene desventuras en 8, 16 y más bits.
// Colaborador, Ilustrador
@J_Viveros, behance.net/JViveros



Jerónimo García. Eterno estudiante de Diseño Gráfico en Murcia. La huerta no perdona.
// Colaborador, Ilustrador
behance.net/jeronimogarcia

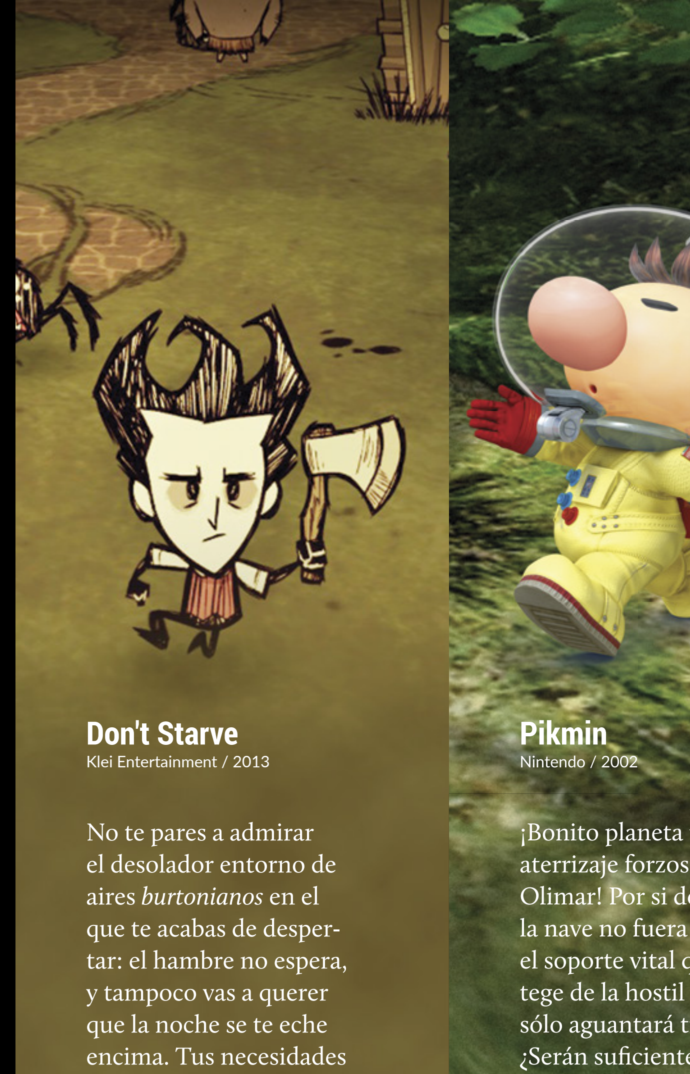


Marta Trivi. Periodista cultural. Le dedicó 170 horas a su granja del 'Stardew Valley'. No se arrepiente de nada.
// La firma invitada
@MartaTrivi

Cinco juegos en los que no puedes perder el tiempo

por Pablo Saiz de Quevedo

Cada segundo nos aleja más del comienzo de nuestra vida y nos acerca a la muerte. Todos notamos la presión implacable del tiempo, el que sana y destruye con el mismo movimiento de manijas en el reloj. Jugar a videojuegos no es más que otra de las maneras que hemos encontrado de aliviar la angustia que nos provoca; y, sin embargo, incluso en este *pasatiempo* podemos vernos perseguidos por él a poco que nos metamos en el rincón equivocado... o en el correcto. Algunos creen que *perdemos el tiempo* con *juegos para niños*, pero no saben de qué hablan: al elegir uno de estos títulos, lo que menos nos interesa precisamente es malgastar los movimientos del segundero.



Don't Starve

Klei Entertainment / 2013

No te pares a admirar el desolador entorno de aires *burtonianos* en el que te acabas de despertar: el hambre no espera, y tampoco vas a querer que la noche se te eche encima. Tus necesidades no tardarán en ir más allá de comida y una hoguera: ropa para protegerte del frío o de las bestias, un hacha con la que cortar árboles, un pico para romper rocas... Cada objeto que te permita arañar un poco más de sustento puede marcar la diferencia entre vivir un día más o no. No te pares a pensar tu siguiente movimiento: el invierno acecha en el horizonte, y ni siquiera tienes garantizado llegar a él con vida.

Pikmin

Nintendo / 2002

¡Bonito planeta para un aterrizaje forzoso, Capitán Olimar! Por si descacharrar la nave no fuera bastante, el soporte vital que te protege de la hostil atmósfera sólo aguantará treinta días. ¿Serán suficientes para recobrar los pedazos de la nave, reconstruirla y volver a tu hogar, Hocotate? Con la ayuda de los extraños animales-planta nativos, los pikmin, podrán serlo; por tu supervivencia, deben serlo. No malgastes un solo día, y no olvides estar de vuelta en el campamento antes de que se ponga el sol, o tus nuevos amigos serán pasto de las fieras locales, y sin ellos nunca escaparás con vida. Dependes de ellos, y ellos dependen de ti: no les falles.



The Battle for Wesnoth

David White / 2003

Esto es la guerra, así que saca el máximo partido a cada movimiento, pues los turnos que tienes para vencer son limitados. Busca terreno ventajoso para tus soldados, conquista aldeas para obtener tributos, cierra el paso al enemigo en los puentes y vados, y acaba con su comandante. Entretanto, el sol y la luna se dan relevo en el cielo, dando su favor o entorpeciendo a amigos y enemigos: ¿te enfrentarás a tu adversario en el momento en el que es más fuerte, o esperarás? Decidas lo que decidas, no te demores: la derrota es, también aquí, cuestión de tiempo.

Nosferatu: The Wrath of Malachi

Idol FX / 2003

Casar a tu hermana con un conde transilvano ha resultado ser la peor idea jamás tenida por tu familia. Resulta que el novio es un vampiro, que pretende sacrificar a la novia para despertar a no sé qué demonio, y que ha tomado prisioneros a tus parientes. ¡Deprisa, corre a rescatarlos, y elimina a las criaturas que salgan a tu paso a golpe de estaca, bastón, o a puñetazos si es preciso! Ya se encargarán los agradecidos familiares de proporcionarte mejor armamento para tu tarea. Quién sabe, quizá el abuelo hasta te preste esa flamante Thompson de la que está tan orgulloso… ¡Pero sólo si le encuentras antes de que sucumba!

Fallout

Interplay / 1997

El Refugio 13, vuestro bastión frente al desierto radiactivo, acaba de perder su chip potabilizador de agua, y no hay reemplazo a mano. Te toca salir a un mundo extraño y peligroso, y buscar repuesto en alguno de los otros refugios que protegieron a unos pocos elegidos del fuego nuclear. Encontrarás comunidades levantadas en torno a la chatarra, saqueadores sin corazón, y criaturas extrañas, pero no te dejes fascinar por este nuevo mundo: cada día que pasa, las reservas de agua disminuyen. Y, aunque todavía no lo sepas, desde el sur marcha una amenaza todavía mayor, destinada a acabar con tu hogar… a no ser que la detengas primero.



Saltos atemporales

BLINX: THE TIME SWEEPER
Artoon / 2002
Xbox



Gatos barrenderos con poderes para alterar el espacio-tiempo y pelear contra piratas, ¿qué podría salir mal? Con el caché de estar dirigido por el diseñador de 'Sonic', Naoto Ohshima, el juego de Artoon llamó mucho la atención en su día por unas mecánicas tan brillantes e innovadoras que acabarían convirtiéndose en cliché. Aunque su mejorable ejecución no le permitió coronarse como lo que pretendía llegar a ser, el Mario de Microsoft o el sucesor de Conker, sí permanecerá en la memoria como el mejor contendiente y un plataformas que sigue valiendo la pena recuperar.



FUNDACIÓN
juega
terapi
a.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...
I WANT
RECLUTAMOS JUEGATERAPEUTAS
YOU
En la Fundación Juegaterapia le hemos declarado la guerra al cáncer infantil.
Tenemos la mejor artillería, videoconsolas, tablets, jardines...
¡Esta batalla la vamos a ganar, jugando!
HAZTE SOCIO Y
CONSIGUE TU CHAPA
PERSONALIZADA
www.juegaterapia.org

Litteraria

Volshopns

Abbaye de

de Newton

tantum

Britannia

Varron

Cambden

de la Reine

Britannis celebr

El pasado es tu campo de juego

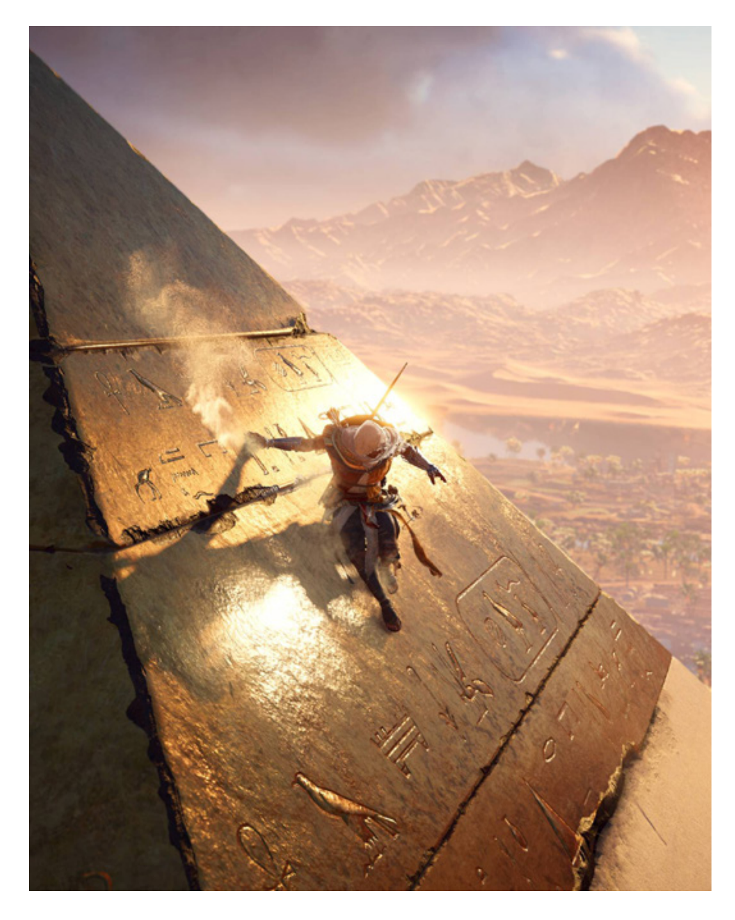
por Luis García

ILUSTRACIÓN: ELENA FLORES

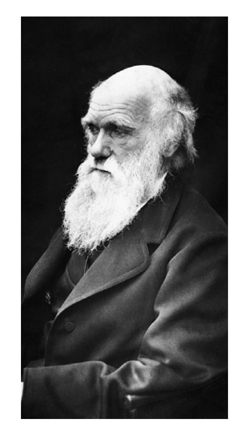
—Estamos perdiendo esta guerra. Los templarios son muy poderosos, y cada día mueren más de los nuestros.
—Sigo sin ver dónde encajo yo en todo esto.
—Vamos a entrenarte, a convertirte en uno de nosotros.
—¿Qué? ¡No! ¡No, ya me has visto en acción! No se me dan bien estas cosas. Además… tardaría meses o incluso años.
—Gracias al Animus y al efecto sangrado, no tiene por qué ser así.
—Pero sólo soy un tipo normal.
—A veces no hace falta más que eso.
—Por eso buscasteis a mi antepasado… Claro… ¿Cómo se llamaba? ¿Ezio?
—Si puedes seguir sus pasos, aprenderás todo lo que él aprendió. Absorberás varios años de adiestramiento en cuestión de días.
—¿Me has sacado de Abstergo y me has traído hasta aquí sólo para convertirme en un Asesino?
—Hay más, pero no hay tiempo para explicártelo. Confía en mí, ¿vale?

Con este diálogo entre la especialista en pasado genético Lucy Stillman y el sujeto 17, Desmond Miles, se concluye la primera secuencia de 'Assassin's Creed II'. La franquicia de Ubisoft, que en 2016 había alcanzado los cien millones de copias vendidas, debe su éxito a un hilo argumental que gira en torno a los viajes en el tiempo. Sin entrar en pormenores de la trama, Abstergo, tapadera de templarios, posee el Animus, instrumento capaz de leer el legado oculto en la genética de los elegidos, para así representar en un universo tridimensional las vivencias de sus ancestros, marcadas a fuego en el ADN de su descendencia. Una fórmula argumental que aúna el grabado genético de la experiencia en vida, base de la célebre teoría de la evolución de Charles Darwin, con el cliché narrativo que adquirió popularidad en 1895 gracias a la obra 'The Time Machine', firmada por H. G. Wells, considerado precursor del género de ciencia ficción junto a Julio Verne. Isaac Asimov y H .P. Lovecraft también mostrarían el camino creativo a Patrice Désilets, padre de la franquicia, obsesionado con los viajes en el tiempo y el legado genético.

Una fijación que daría comienzo en 1999 con 'Hype: The Time Quest', su primer juego, publicado por Ubisoft. Su protagonista, enviado al pasado por el malvado de turno, requerirá la reunión de una serie de joyas para regresar a su presente. La trilogía 'Prince of Persia: Las arenas del tiempo', publicada entre 2003 y 2005, también gira en torno al control del tiempo, al viaje al pasado y a la teoría del hilo del tiempo, en el que cualquier alteración del ayer afectará al hoy. Y la lista prosigue. 'Ancestors: The Humankind Odyssey', última obra de Désilets, muestra de forma →



explícita en un *teaser trailer* cómo el darwinismo influye en la obra. Una cita del célebre naturalista inglés da comienzo al vídeo: «Sin embargo, debemos reconocer, como me parece, que el hombre con todas sus nobles cualidades... todavía tiene en su cuerpo el sello indeleble de su humilde origen». Un nuevo viaje al pasado, aunque esta vez el salto alcance los varios millones de años, aterrizando justo en los albores de la humanidad. Una representación histórica que nos transporta de nuevo a una de las camas del Animus, en las oficinas de



Abstergo en Roma. A un Desmond incapaz de huir de su legado genético, responsable de su secuestro en el primer 'Assassin's Creed', y que a su vez le une al destino de la humanidad, paradoja argumental desarrollada a través de la trilogía de Ezio Auditore. Todo gira en torno al tiempo. Todo. Lo refleja su narrativa, haciendo hincapié constante incluso como punto de partida de sus juegos.

Y así lo demuestra una cita más, «el pasado es tu campo de juego». El eslogan aparece tras una rápida sucesión de decenas de imágenes históricas, con la que da comienzo 'Assassin's Creed Syndicate', como parte de un video promocional donde se publicitan las máquinas capaces de hacerte viajar al pasado, convertidas en producto y servicio que justifica el paso por caja. Bonita analogía con la realidad, evocando a esa cantidad insultante de copias vendidas de la saga de mecánicas conservadoras, convirtiendo el romanticismo que se desprende de la fijación casi enfermiza de Désilets —la misma que llevó al español Enrique Gaspar y Rimbau a describir por primera vez una máquina del tiempo, allá en 1881— en un instrumento capitalista por el que millones de videojugadores anhelan su próxima secuela. ¿Cuántas veces habremos deseado poder cambiar una decisión pretérita, o incluso revivir un suceso, conscientes de su inviabilidad? Anhelo tan humano como inalcanzable que se hace realidad en los viajes a través del Animus, aunque *sólo* sea para reconstruir vivencias ajenas basadas, eso sí, en hechos históricos dentro de un marco de acción, saltos *plataformeros* disfrazados de *parkour* y sigilo. No es en absoluto desdeñable el valor del teletransporte a períodos tan remarcables y tan fielmente recreados como la Londres victoriana en la cúspide de su revolución industrial y el Imperio británico. Absorto me quedo —quedé, quedaré— sobre uno de los puentes suspendidos sobre el Támesis mientras miro perplejo el incesante vaivén de barcos mercantiles.

Imagino a un Désilets orgulloso de su obra, de la que fue apartado durante la producción del tercer título de la saga, viendo cómo ha adquirido un tinte aún más didáctico, gracias a un modo The Discovery Tour que nos aleja de la acción para acercarnos a una experiencia centrada en la contemplación y descubrimiento de las maravillas escondidas en el antiguo Egipto. Explicaciones sobre los quehaceres del pueblo, los secretos arquitectónicos o una descripción elaborada de la vida de sus personajes más relevantes. Contenido casi académico desde un formato interactivo, más atrayente, y quizá una forma efectiva de acercar la historia a un público cada vez más alejado del pasado y más atado al momento, a la captura del presente desde la cámara delantera de su *smartphone*. La firma del padre de 'Assassin's Creed' ya no se ve en los títulos de la saga, pero tal como promueve el darwinismo, su legado persistirá en las obras venideras. Quizá sea esta vertiente más contemplativa que representa el The Discovery Tour, unida a una experiencia VR, el futuro de la saga, y por qué no, una aproximación real a los viajes en el tiempo tridimensionales a los que se enfrentan los sujetos, Animus mediante. El tiempo, una vez más, dirá.

«LA OBSESIÓN DE DÉSILETS POR LOS VIAJES EN EL TIEMPO PERMEA SUS OBRAS»



Imágenes: 'Assassin's Creed Origins', fotografía de Charles Darwin, esfinge en el modo Discovery Tour de 'Assassin's Creed Origins', y fotografía de Patrice Désilets.

Lo que el tiempo se llevó

Chrono Trigger

por Fernando Porta



El tiempo lo cura todo. Sana heridas, hace olvidar. También cubre nuestros recuerdos con una pátina de nostalgia que embellece tardes soleadas. Algunos dirán que cualquier tiempo pasado fue mejor. Pero ¿qué pasaría si pudiéramos viajar de vuelta, volver a aquel momento? De repente, perderíamos esa magia que recordábamos de manera tan placentera durante varios años. Y descubriríamos que las leyendas son hechos cotidianos, casi rutinarios, producidos por el mundo de forma casual.

Vayamos más allá del tiempo. En las oficinas de Square, se empieza a rumiar una idea: una nueva franquicia, un nuevo mundo a explorar supervisado por un *dream team* de diseñadores que supusiera un golpe sobre la mesa y un broche de oro a unos dieciséis bits que ya habían dado muchas alegrías a la empresa nipona. Dicho y hecho: se fichó a Yūji Horii, creador de 'Dragon Quest', y Akira Toriyama, →





autor de 'Dragon Ball' y 'Dr. Slump', para que custodiaran a su joya de la corona, Hironobu Sakaguchi, padre de la *fantasía final* y gallina de los huevos de oro.

Bajo su supervisión, una cuadrilla de viejos conocidos, personas que ya habían trabajado en anteriores proyectos, situados en puestos de responsabilidad. Un riesgo asumible, carta blanca encima de la mesa: había que crear una franquicia desde cero. Ya no valían los mismos trucos de siempre y ni los estudios externos ni las secuelas podían acumularse encima de la mesa. Square debía mostrar al mundo que todavía seguía dirigiendo el cotarro con mano de hierro.

Así, 'Chrono Trigger' salía en 1995, en los últimos años de una SNES que empezaba a ver las orejas a un lobo llamado PlayStation. En él, encarnábamos a Crono, un joven silencioso que se despierta una buena mañana para ir a la Feria del Milenio, una celebración anual donde se conmemora la fundación del Reino de Guardia. Sin embargo, lo que parecía que iba a ser un tranquilo paseo se acaba convirtiendo en una animada visita a las barracas y atracciones de la mano de Marle, una alocada y curiosa muchacha que se tropieza de manera casual con Crono. Lo que no sabemos en ese momento es que eso supondrá el principio de una serie de viajes en el tiempo que nos llevará del pasado al futuro, cambiando la historia y descubriendo secretos que no deberían haber sido revelados. Por supuesto, no faltará la sagrada misión de salvar el mundo una vez más.

■ De portales y naves

En un primer vistazo, 'Chrono Trigger' parece un viaje del héroe de manual, una base clásica donde el sacrificio está a la orden del día y el héroe se come al resto del plantel en protagonismo. Pero poco a poco, en la estructura evidentemente lineal que compone la primera mitad del juego, se va dejando paso a una historia



Continuaciones desmadejadas

Aunque 'Chrono Trigger' gozó de bastante éxito, a Square se le atragantó el tema de darle continuidad a la franquicia. La primera secuela fue 'Radical Dreamers: Nusumenai Hōseki', una aventura de texto pensada para cerrar algunos flecos del argumento de 'Chrono Trigger', desarrollada para Satellaview —el marciano accesorio de Super Famicom exclusivo para el mercado japonés que permitía recibir juegos mediante satélite— que pasó sin pena ni gloria por sus limitaciones técnicas; y 'Chrono Cross', un JRPG bastante alejado de su predecesor en su faceta argumental y jugable, aunque mantuviera ese deseo de innovar y desarrollar temas inusuales en el género.

coral donde casi nos olvidamos de a quién encarnamos, siguiendo el concepto que 'Final Fantasy IV' ya había introducido unos cuantos años antes. Situaciones, personajes, revelaciones que se van sucediendo sin pausa, casi con prisa para resolverlas y dejar paso a lo siguiente, intentando que el jugador tome los mandos y deje de sentirse inmerso en un eterno tutorial. Y a ello ayuda la modularidad que los viajes en el tiempo van introduciendo poco a poco.

A medida que vamos avanzando en la trama, se irán abriendo portales temporales que nos permitirán acceder a varias épocas; este desbloqueo paulatino, aparentemente monótono, transforma un tren de la bruja sin desvíos en una progresiva apertura de posibilidades; Crono y sus compañeros pueden ir de aquí a allá libremente, buscando su próximo destino. Los objetivos siempre están más o menos claros y es difícil desorientarse; pero perderse en cada época es algo opcional y perfectamente plausible para el jugador, gracias al hecho de que no hay enfrentamientos aleatorios cuando recorremos el mundo del juego. En todo momento, se incita a la exploración, a la experimentación; el juego no pone trabas a ello. Siempre que nos enfrentemos a algún enemigo será dentro de las zonas o mazmorras que haya en cada lugar, ya sea porque no lo hemos esquivado a tiempo o porque se ha ejecutado el *script* que inicia la batalla.

Estas mismas batallas son las que capan el progreso en las diversas regiones: la idea de 'Chrono Trigger' es que el jugador experimente poco a poco un sentido de agencia pero sin asumir que es intocable. La limitación de acceso a zonas más avanzadas →

> «‘CHRONO TRIGGER’ ES UN JRPG PARA LOS QUE NO LES GUSTAN LOS JRPG»



en la historia se hace mediante el nivel de los enemigos, convirtiendo los combates en pruebas de resistencia o, directamente, en desafíos imposibles de ganar. Una solución mucho más inmersiva y elegante que colocar a un soldado despistado o un lugareño atareado que bloquee el camino.

Pero donde esta estructura modular se revela en su total plenitud es en la segunda parte de la historia donde, por diversos avatares del destino, nos hacemos con una nave que nos permite viajar por el tiempo a nuestro antojo. Esa idea de abrir los escenarios al completo sería recuperada en obras posteriores —como los sucesivos títulos de ‘Final Fantasy’ aunque con bastante menos elegancia hay que decir—, pero no con la idea tan evidente de desarrollar en más profundidad al reparto que nos acompaña. Las misiones secundarias se presentan ya no sólo como una oportunidad para ir preparados a la batalla final, sino como un aliciente que no tiene nada que ver con niveles o equipamiento; cada una de ellas nos ofrece un pretexto para dar más pinceladas a unos personajes



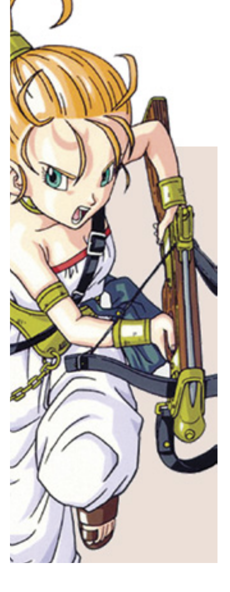
Músicos al borde de un ataque de nervios

A Yasunori Mitsuda se le habían hinchado las narices: o le dejaban abandonar su puesto de *sound designer*, le subían el sueldo y le mandaban a componer o se piraba de Square. A la luz de los acontecimientos, parece que la apuesta le salió bien. Mitsuda llenó tres CD con las composiciones que hizo para ‘Chrono Trigger’ —algo inconcebible para la época del cartucho— en un proceso donde se le borró el disco duro y acabó con el estómago machacado por unas úlceras antes de terminar el trabajo. Suerte que la BSO estaba casi terminada y los últimos retoques los dio un tal Nobuo Uematsu...

que no se limitan a ejercer de meras comparsas, y donde entran temas que, si uno se mantiene en la línea narrativa principal, sólo se atisban tímidamente. Y ahí es donde 'Chrono Trigger' despega definitivamente, brillando con fuerza al tomarse el tiempo que necesita para desarrollar la historia que quiere contar, apartando esa idea de RPG infantil y dejando de sobreestimular al jugador con su épica acelerada. La pena es que cuando volvemos a meternos en el pasillo, se deja llevar por unos vicios que se van comiendo poco a poco lo que había conseguido.

■ La lucha como trámite

'Chrono Trigger' es un JRPG para los que no les gustan los JRPG o se están acercando por primera vez a ellos. Y eso, desgraciadamente, se acaba notando en sus mecánicas de batalla. Con el rimbombante nombre de Active Time Battle 2.0 heredado de 'Final Fantasy IV', el sistema se basa en la necesidad de esperar a que se rellenen unas barras que posee cada personaje para poder realizar cualquier acción. El 2.0 significa que la posición tanto de los personajes —predeterminada— como de los enemigos —dinámica— impacta en el área de efecto que tendrán los ataques; por ejemplo, si dos enemigos están muy cerca en el campo de batalla, Crono podrá realizar un ataque circular que dañe a ambos; pero si éstos están alejados, sólo afectará a uno de ellos. La idea sobre el papel es buena: ser más eficaz en el campo de batalla ya no depende sólo de la cantidad de ataques que puedas desatar al mismo tiempo, sino de cómo gestionas éstos para maximizar el daño, aprovechando el momento en el que los enemigos se sitúan en el lugar que quieres. A la posición y el tiempo se le une la posibilidad de optar en nuestro turno por el ataque normal, las magias —con sistema de fortalezas y debilidades elementales incluida—, y los ataques duales o triples que involucran a varios personajes al mismo tiempo, pudiendo combinar varios efectos en un solo golpe y ampliando el área de acción de éste a riesgo de perder turnos y quedarse vendido ante el enemigo. Todo ello con el respectivo coste de puntos de magia (MP) cuasi obligatorio del género.

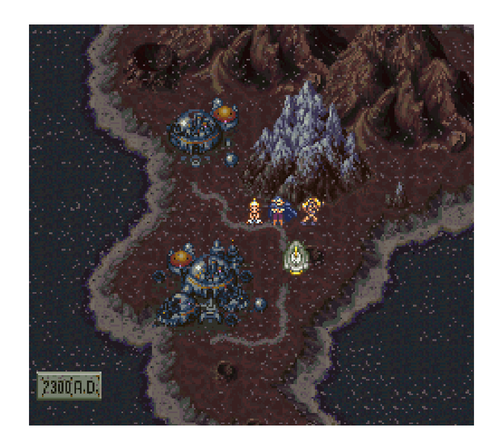


Durante las primeras horas, con el *moveset* básico, parece que hay cierta estrategia. A veces las batallas son meros trámites, pero siempre sirven para ir pillándole el punto a las mecánicas antes del *boss* de cada mazmorra. Nos vamos volviendo cada vez mejores en atisbar cuál es el momento y lugar exactos para desplegar nuestras habilidades. Parece que todo funciona. Pero aparecen la magia plus, con la que ahora en vez de afectar a un enemigo puedes golpear a varios de una tacada y además hacerles más daño por turno, y los ataques duales, con muchísimas más posibilidades a la hora de abordar las batallas al tener un radio de acción mucho más amplio y no tan dependiente de la posición del personaje. Todo ello con un gasto ridículo de MP para el jugador. El coste desorbitado del ítem que permite recuperar MP evita, al principio, el abuso de →



las mismas técnicas una y otra vez, pero la generosidad a la hora de esparcir los *checkpoints* por las mazmorras, que nos permiten acampar mediante un objeto (Shelter) para recuperar todos nuestros puntos, y el hecho de que los enemigos van soltando cada vez más dinero, acaban rompiendo el sistema. Y si puedes hacerlo, ¿por qué no aprovecharlo?

A medida que nos encaminamos hacia el final del juego, esto se vuelve cada vez más y más sangrante. El desarrollo de la historia marca la necesidad de ir probando todas las combinaciones de personajes pero se sustituye, poco a poco, por una *party* casi fija, donde el hecho de que sólo sea prácticamente necesario un rol de *healer*, que cubre principalmente un personaje, mientras los dos restantes atacan sin parar, no deja muchas posibilidades a



la imaginación. La casi nula practicidad de los *buffeos*, principalmente determinados por el equipamiento, acaban por condenar unas mecánicas de batalla completamente rotas. Parece como si 'Chrono Trigger' se dejara arrastrar por ese fluir del tiempo que







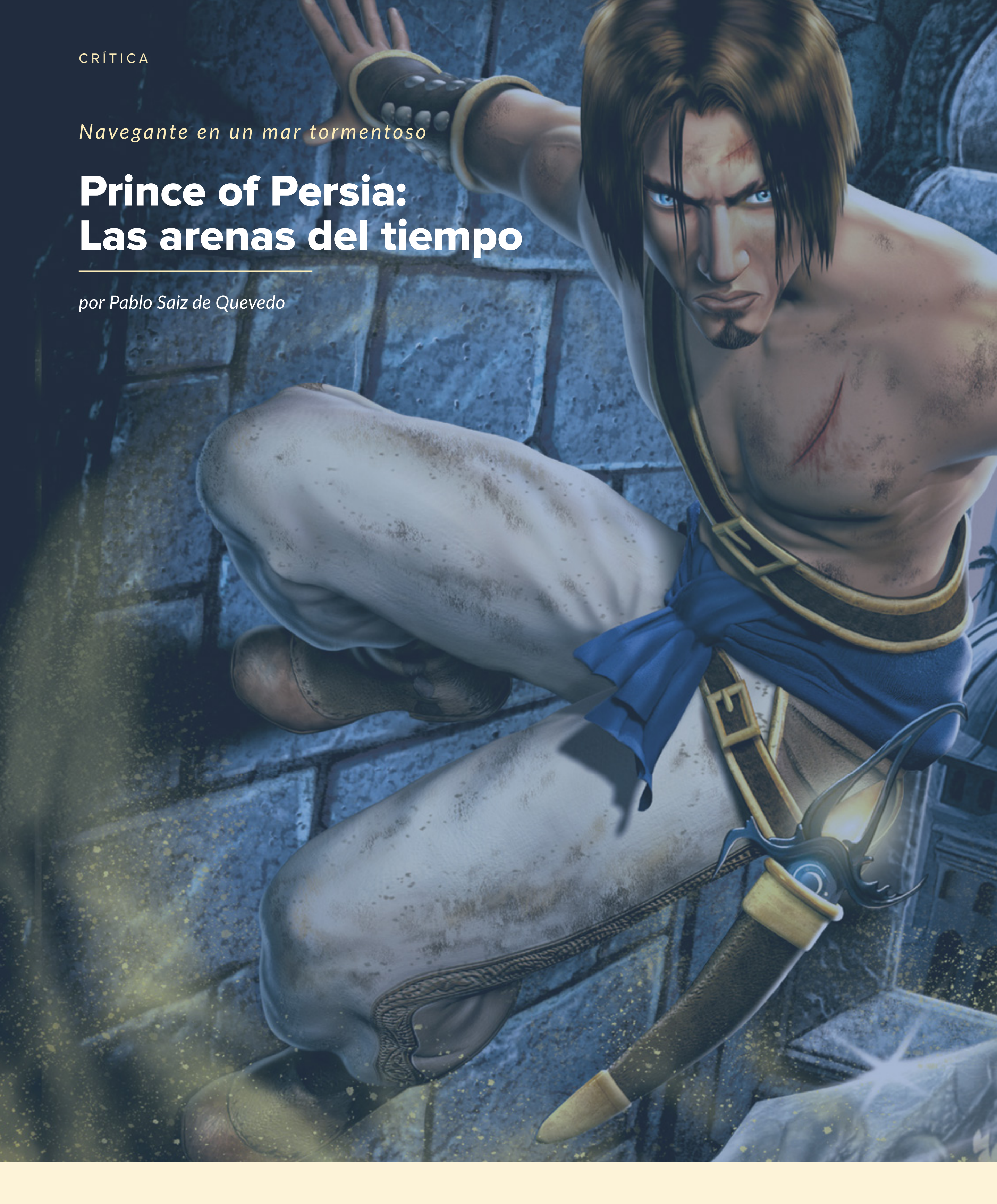
recorre una y otra vez, con una mazmorra final que acaba apoyándose únicamente en combates. Ni siquiera las combinaciones de enemigos que aparecen en esta recta final del juego, con fortalezas y debilidades elementales —basadas en una mecánica de prueba y error algo tramposa— que impiden utilizar ataques grupales, suponen un reto; el juego está tan descompensado en este punto —más si hemos cumplido las misiones secundarias— que si no funciona el ataque que veníamos utilizando hasta ahora, tampoco tendremos que pensar mucho para encontrar otro realmente efectivo. Da igual lo que hagas: 'Chrono Trigger' ya se ha convertido en una huida hacia delante y los caminos que se abren ante ti son demasiado evidentes.

Y con todo ello, la obra de Square deja un sabor agridulce en la boca sabiendo que tenía todo a su favor. A la hora de contar el cuento, nos encandila, nos engaña, nos hace creer que todo es brillante, que a los héroes siempre le pasan cosas interesantes mientras asistimos a sus hazañas a través del tiempo. Y nosotros nos lo creemos, con el mando entre las manos, babeando por un pedacito más de ese secreto que guarda horas de mundos imposibles y personajes carismáticos, historias que esperan pacientemente a ser reveladas. Pero a medida que el tiempo va desgastando ese barniz brillante, se atisba el esqueleto de algo que debería haber funcionado pero no lo ha hecho. Y aun así, mantiene su capacidad para fascinar a propios y extraños, bajo ese aura de juego inmortal, de pequeña joya que se sumerge poco a poco en las aguas del olvido. Qué pena que cuando te acercas a él, lo que veas sólo sea un reflejo de lo que significó para muchos y de lo que pudo haber sido para ti.

Navegante en un mar tormentoso

Prince of Persia: Las arenas del tiempo

por Pablo Saiz de Quevedo





Saltos calculados, puzles enrevesados, trampas diabólicas y una pizca de duelos con espada; los años pasan, pero los ingredientes con los que Jordan Mechner creó una leyenda y un subgénero de las plataformas de una sola tacada siguen vigentes. El primer traspiés de 'Prince of Persia' en su paso de las dos a las tres dimensiones, lejos de condenar a la saga a la irrelevancia, exigía un segundo intento, y Ubisoft Montreal fue la que acabó recogiendo el guante. Todo lo que les hacía falta era tiempo: no sólo el suficiente para tejer un tapiz de niveles y obstáculos memorable, sino incluirlo como un arma más en el arsenal del Príncipe y, por ende, del jugador. El tiempo es un mar embravecido, pero nosotros tenemos barca para navegarlo con éxito.

«Casi todos creen que el tiempo es como un río que fluye seguro y veloz en una sola dirección. Pero yo le he visto la cara al tiempo, y os puedo asegurar... que están equivocados. El tiempo es un océano en la tormenta. Os preguntaréis quién soy y por qué afirmo esto. Sentaos, y os narraré una historia que nunca antes habréis escuchado». →

Tales son las palabras con las que nuestro protagonista inicia el fantástico relato de la aventura que estamos a punto de jugar, un gigantesco *flashback* que narra a un interlocutor que nos resultará desconocido hasta el final. Con Jordan Mechner de nuevo en el guión —y de asesor creativo en general— el sabor de 'Las mil y una noches' baña desde el principio este nuevo comienzo para la saga.

Todo empieza con un rey persa seducido por promesas de tesoro y gloria en la India, un Visir traicionero que le abre camino, y la inesperada interferencia en sus planes de nuestro protagonista al hacerse con una extraña daga como trofeo de su primera batalla. Cuando un engaño del Visir provoca que el Príncipe desate el devastador poder de las arenas del tiempo durante su posterior visita al sultanato de Azad, el palacio se convierte en una trampa mortal llena de criaturas horribles retorcidas y animadas por el mismo poder que contiene su nueva arma, la Daga del Tiempo: un poder que, bien utilizado en combinación con su agilidad y destreza guerrera, será crucial para deshacer el horror que ha desatado.

■ Un salto en el instante justo

Desde el nivel que hace de prólogo, ambientado en el asalto inicial a la ciudad del maharajá de la India, Ubisoft Montreal nos pone de manifiesto la importancia

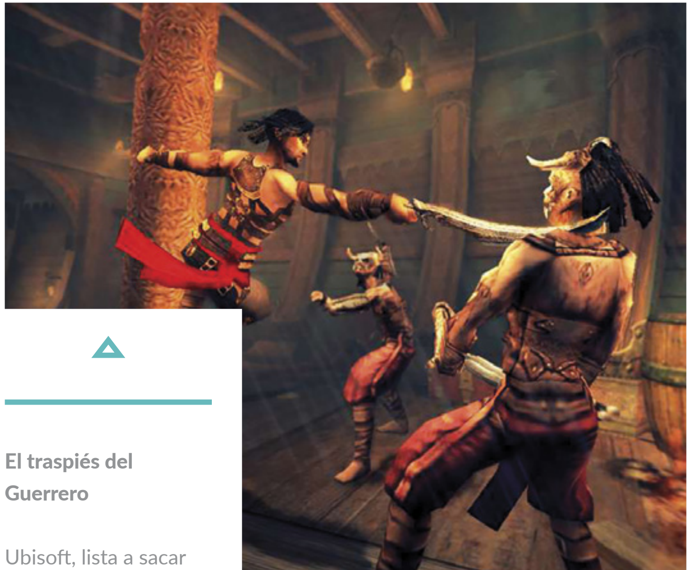




que el tiempo va a tener en lo que nos vamos a encontrar. Superar cada obstáculo, alcanzar cada plataforma y aterrizar bien tras cada salto es cuestión de saber en qué momento exacto pulsar el botón y la dirección correctas. Sin exigir demasiado al principio, el juego nos va presentando circuitos de *parkour* cada vez un poco más desafiantes, confiando en que seamos capaces de superarlos con las lecciones aprendidas en cada una de las zonas que hemos superado antes. Para cuando nos queremos dar cuenta estamos haciendo volatines y proezas del plataformeo que se nos antojarían un disparate antes de comenzar a jugar, saltando de pared a pared o balanceándonos en mástiles de bandera como si lo lleváramos haciendo toda la vida. Tan sólo es una parte de la magia de este nuevo y mejorado Príncipe.



La otra parte es la que proporcionan las arenas del tiempo que dan título al juego: la capacidad de *rebobinar* el propio devenir de los acontecimientos cuando algo sale mal. ¿Hemos saltado demasiado pronto, o demasiado tarde? ¿No nos hemos impulsado a tiempo desde la pared? Con mantener pulsado un botón, podemos volver hasta antes de cometer el error fatal, y hacerlo bien en el siguiente intento. Gracias a esta facultad, que podremos usar con más frecuencia a medida que drenemos concentraciones de arena con la Daga del Tiempo, la curva de aprendizaje suaviza su





El traspiés del Guerrero

Ubisoft, lista a sacar rédito de 'Las arenas del tiempo', no tardó en dar luz verde a una secuela; con el subtítulo de 'El alma del guerrero', sus diseñadores cometieron la torpeza de *oscurecer* al personaje principal, trocando la excelente atmósfera que transmitía el original por un intento de transformarle en un trasunto de 'El rey escorpión' (e incluso empleando el tema de Godsmack para dicha película) perseguido por una especie de némesis de los que alteran el tiempo con las arenas, un ser conocido como el Dahaka. Al menos la jugabilidad mejoraba, sobre todo en lo referente a los combates, de los que en ocasiones podíamos hasta huir.

pendiente y nuestra frustración ante las caídas mortales disminuye. Nuestro mando, o bien nuestro teclado, agradecen esto casi tanto como nuestros nervios.

Esta posibilidad de hacer *borrón y cuenta nueva* con nuestros últimos segundos de acrobacias debe de haber supuesto para los diseñadores de niveles un alivio lo bastante grande como para permitirles dejarse llevar por su imaginación y su apetito por la dificultad; en un juego sin esta salvadora mecánica, algunas de las etapas que afrontamos durante nuestra aventura desquiciarían al más paciente. Combinaciones de maniobras avanzadas de salto, trampas dignas de la guarida de un villano *pulp*, y puzles que emplean la luz o el sonido son sólo algunas de las pruebas que, gracias a la esmerada progresión de la dificultad y a la Daga del Tiempo, nos resultarán una agradable distracción y no un motivo para arrojar nuestro método de control elegido contra la pared más cercana.

Los *checkpoints* de guardado, representados por luminosos pilares formados por arenas del tiempo concentradas y dispuestos en suficiente abundancia para →



«LA OBLIGACIÓN DE REMATAR A LOS ENEMIGOS CON LA DAGA CONVIERTE LOS EPISODIOS DE COMBATE CUERPO A CUERPO EN *AFFAIRES* TENSOS DE REFLEJOS Y ESTRATEGIA»



Dos coronas para un solo Príncipe

La segunda secuela de ‘Las arenas del tiempo’ intentó aunar las bondades del original con los logros de la segunda parte, y explicar de paso el radical cambio de personalidad del Príncipe de un juego a otro. Con una horda invasora asolando su reino, y el malvado Visir revivido desatando de nuevo las arenas del tiempo, el Príncipe debe no sólo enfrentarse a terribles enemigos y a las fuerzas de la gravedad, sino a su propio lado oscuro, encarnación de sus acciones durante ‘El alma del guerrero’. De esos dos Príncipes, el que ya conocemos y su oscuro rival, viene el subtítulo de ‘Las dos coronas’ que lo distingue dentro de la trilogía a la que pone fin.

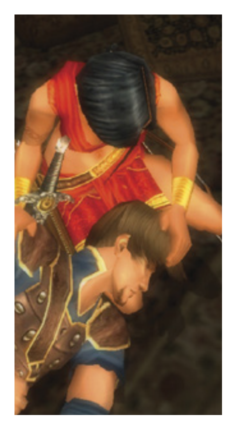
permitirnos guardar tras cada sección, nos prestan una ayuda extra en forma de visiones del futuro que muestran algunas de las maniobras que tendremos que hacer para avanzar, dándonos pistas sobre cómo solucionar los puzles y saltos más complejos. En ocasiones, también nos advertirán de alguna de las posibles muertes que nos pueden acontecer.

■ ¡En guardia, villano!

Pero, aunque lo parezca *a priori*, no todo serán saltos entre los obstáculos a sortear. El Príncipe también tendrá que sacar la cimitarra y batirse contra la principal consecuencia de las desatadas arenas del tiempo: horrendos muertos vivientes, animados por su poder místico y con intenciones de lo más hostiles. Los que antaño fueran guardias, odaliscas, carceleros o simples criados han devenido en criaturas sin más instinto que la destrucción, imposibles de matar por medios normales; sólo un golpe de gracia con la Daga del Tiempo puede poner fin a su suplicio, y rellenar de paso uno de los depósitos de arena que permiten usar los poderes de nuestra arma, lo que siempre resulta muy socorrido.

La obligación de rematar a los enemigos con la daga convierte los episodios de combate cuerpo a cuerpo en *affaires* tensos de reflejos y estrategia: debemos golpear hasta derribar a nuestro enemigo, atravesarle entonces con la daga, y evitar entre tanto que sus compañeros —porque no, no nos van a venir de uno en uno: no hay caballerosidad entre muertos vivientes— aprovechen para colarnos una estocada. La Daga del Tiempo nos servirá aquí no sólo para rebobinar cuando nos cuelen un golpe por descuidados, sino para poner la acción a cámara lenta por unos instantes —el *bullet time* ya no era patrimonio exclusivo de Max Payne—, dejar a nuestros enemigos ralentizados y vulnerables a una estocada de espada por segundos, o incluso concedernos una mortífera supervelocidad que nos permite exterminar a los adversarios saltando de uno a otro más rápido de lo que el ojo humano puede ver.





Es por ello trágico que la curva de aprendizaje y la precisión del control no estén a la altura de las secuencias de *parkour*. Un vez aprendemos que saltar por encima de un enemigo y golpearle mientras caemos es la manera perfecta de dejarlo a merced de la daga, esa maniobra se convierte en nuestro movimiento ganador… hasta que aparecen los enemigos que responden a ese intento derribándonos a mitad de salto. A partir de entonces toca *tanquear* a adversarios que forman una piña tan compacta que, cuando por fin derribamos a uno, los controles entenderán mal nuestras órdenes y nos harán propinar un dagazo a un enemigo *sano* en vez de rematar al caído. O bien tratamos de rematar a un caído y, justo cuando estamos haciendo la →

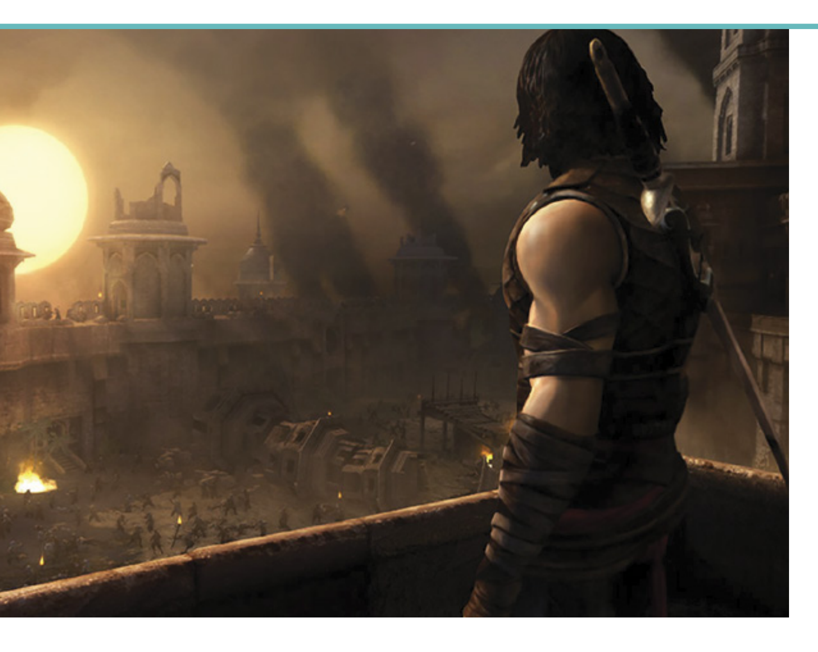
pirueta que terminará con nuestra daga enterrada en sus carnes (¿o serían sus *arenas*?), uno de los que queda en pie nos corta la maniobra de un golpe. La frustración que generan estas escenas, aunque reducible mediante un uso de tácticas variadas y de los poderes de la daga, nunca termina de apagarse, ni siquiera cuando la recta final del juego nos proporciona una espada capaz de reventar a los *bicharracos arenosos* de una estocada.



■ Qué tendrá la princesa

Hablamos como si el Príncipe estuviera solo en su aventura, pero no es así: la princesa Farah, hija del maharajá de la India y superviviente al cataclismo de las arenas junto con el Príncipe y el Visir, establece con nuestro protagonista una tensa alianza para impedir que el pérfido Visir lleve a la realidad los oscuros designios que tiene pensados para las arenas. Su espigada figura le permite introducirse por fracturas de las paredes y rendijas, accediendo de este modo a palancas y resortes que nos abren camino, y reforzando la ilusión de que las estancias del palacio de Azad son algo más que un escenario para que el Príncipe haga el *saltimbanqui* al estilo del mejor Burt Lancaster. También nos asiste en las escenas de combate con su arco, siempre y cuando seamos capaces de impedir que los enemigos le hagan daño y no cometamos el error de interponernos en su línea de tiro; si evitamos estos (frustrantes) incordios, más de una vez sus flechas provocarán que nuestros enemigos abran su guardia en un momento decisivo para derribarlos y privarles de su arena.

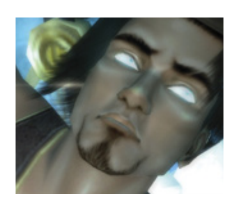
Mas donde de verdad brilla la importancia de Farah es en el arco argumental que viven ella y el Príncipe, que comienza como una cooperación entre dos personas que tienen motivos para sospechar la una de la otra, y que a medida que superan dificultades se transforma en una historia de amor juvenil. Farah saca el lado *capullo* y sarcástico del joven prínci-





Unas arenas inolvidables

Con la feliz ocasión de ver adaptada la historia del Príncipe al cine (y con Jake Gyllenhaal dándole vida, nada menos), Ubisoft lanzó varios nuevos juegos unidos con el subtítulo de 'Las arenas olvidadas'. Presentándonos una aventura ocurrida entre el primer juego y 'El alma del guerrero', la versión para PC y consolas domésticas embarcaba al Príncipe en una lucha por salvar el reino de su propio hermano, empleando tanto los poderes temporales que asociamos con él como los poderes elementales que le concede un *djinn* aliado. La de DS, por su parte, continuaba la historia de 'Las dos coronas' para enfrentar al Príncipe a una secta decidida a resucitar a su amo con el poder de las arenas.



pe, pero también va extrayéndole un lado valeroso y romántico a medida que ella misma, conducida por las circunstancias extremas, se ve cada vez más atraída hacia él. Ni siquiera su intento inicial de robarle la Daga del Tiempo para detener las arenas logra impedir que el corazón del Príncipe se rinda también a ella; cuando lo intente por segunda vez, el Príncipe no saldrá en pos de ella para recuperar la daga, sino para salvarla de enfrentarse a unos peligros que le viene grande sortear, lo que además proporciona al juego una excusa perfecta para mostrarnos lo infernal que resultaría hacer los saltos del juego sin la red de seguridad que proporciona la daga.

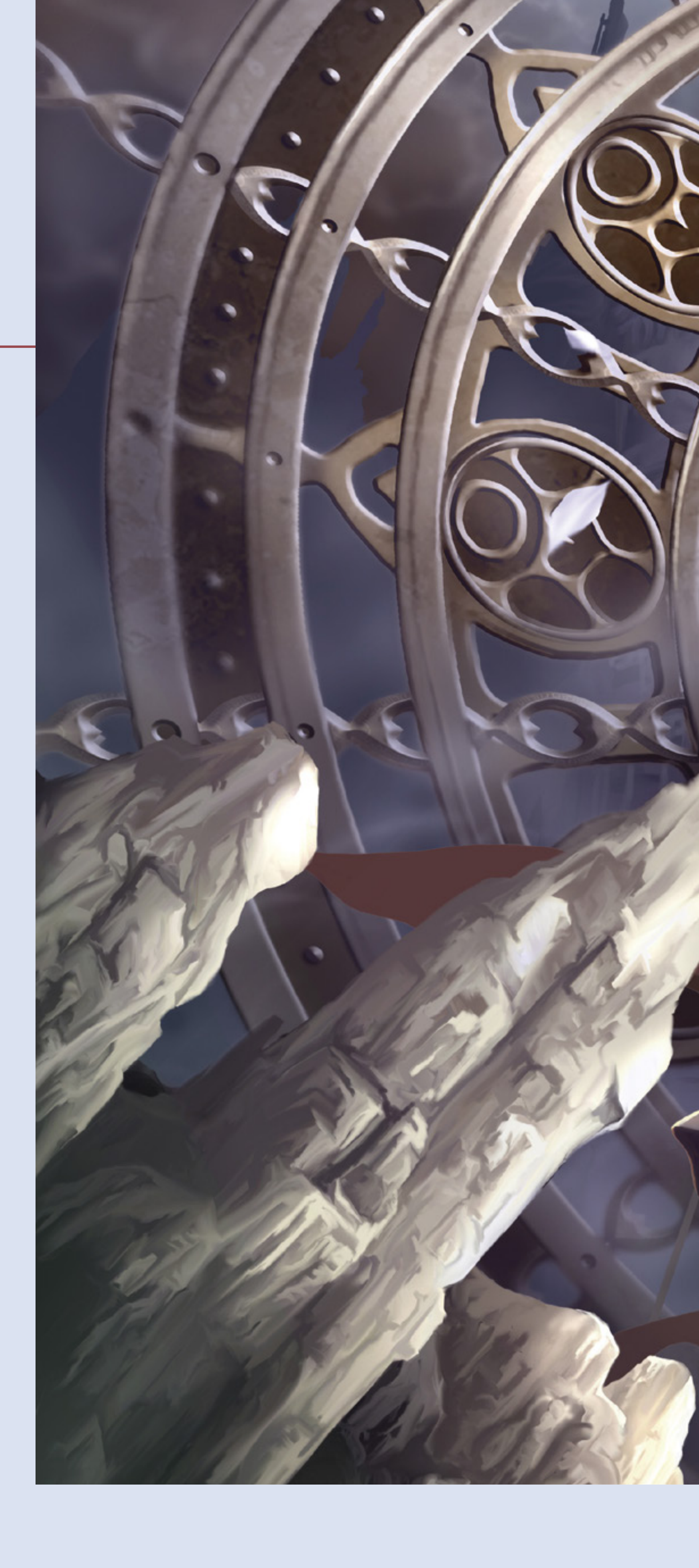
¿Y qué pasa con el Visir, villano principal del juego original y ostentador de la misma posición en éste? En realidad, tras provocar todo el desastre de las arenas del tiempo, su presencia no se hace notar mucho, quizás porque el estropicio que ha causado ya es más que suficiente para mantener ocupado al Príncipe y a Farah. Cuando reaparece es para arrebatar a los héroes su triunfo en el momento en el que alcanzan el reloj que contiene las arenas, y como último enemigo a batir por el Príncipe, en un combate bastante anticlimático pero que sirve de homenaje a las dinámicas de los duelos a espada de la creación original de Mechner.

Es con su muerte, y con la revelación de a quién contaba su historia el Príncipe, como acaba la historia de 'Prince of Persia: Las arenas del tiempo', dejándonos con cierta nostalgia de ese mundo de aventuras y magia, y encantados de haber podido pasar unas emocionantes horas en su imaginado Oriente; aunque nos hayamos mordido las uñas y mesado los cabellos con más de un combate injusto y algún que otro salto complicado. El Príncipe original tiene un digno heredero, o tal vez una excelente reencarnación, en este nuevo Príncipe, y ninguno de los dos necesita un nombre para quedarse en nuestros corazones. De todos modos, en caso de necesitarlo, este Príncipe nos ofrece una excelente sugerencia: *Kakolukiyam*.

Sin tiempo que perder

Pandora's Tower

por Marcos Gabarri



El último réquiem de Wii vino con las siglas RPG tatuadas en el brazo. Sin embargo, 'Pandora's Tower' nunca quiso pertenecer a ese grupo, no le corresponde. Nadie le escucha, corre el peligro de que su esencia se diluya con el paso del tiempo. Ha llegado la hora de llamar a las cosas por su nombre.

■ El bisel

Ganbarion. Siempre estuvo ahí cuando le necesitaban. El estudio japonés había desempeñado el papel del perfecto mercenario desde su fundación a finales de los noventa. Sin decir palabra, y atosigado por las manecillas del reloj, hacía el trabajo sucio para que otros se llevaran el beneplácito. Su labor, sencilla, era la de saciar la gula del populacho nipón con videojuegos de puro *fanservice*. Jamás le pudieron reprochar nada. Creaba productos apetecibles, vistosos juguetes de usar y tirar. Un trabajo cómodo. Pero cuando →

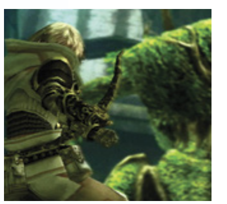


el equipo quiso darse cuenta, se vieron atrapados en una espiral sin retorno. Con 'One Piece' como prácticamente la única materia prima para sus obras, Ganbarion se creía a sí mismo carne de cañón para el encasillamiento.

Los primeros rumores llegaron un año antes de su hazaña. Se decía que Nintendo les tenía preparado un encargo. Otro título, más de lo mismo. El día que recibió los detalles de 'Jump Super Stars', Ganbarion pudo confirmar que los rumores no eran más que secretos a voces. Su futuro estaba en juego en una sola carta, en la ambiciosa propuesta de Nintendo. Desde Kioto ansiaban clonar a 'Super Smash Bros.' para convertir en realidad el sueño húmedo de cualquier otaku. ¿Un juego de lucha elevado a la enésima potencia japonesa? Como siempre, el estudio hizo su labor: dicho y hecho. A base de mamporros, una decena de personajes provenientes de todos los rincones de la imaginería *manganime* revitalizó la maltrecha autoestima de Ganbarion.

Nadie apostaba por ello, pero la recepción del cartucho de DS superó todas las expectativas. Nintendo no tuvo más remedio que ceder, que otorgar una pequeña recompensa al modesto estudio. De esta manera, en diciembre de 2006, Ganbarion recibió su medalla: carta blanca para trabajar en su primera obra original. Rota la maldición, era el momento de demostrar





que el equipo estaba compuesto por algo más que simples soldados. Wii les esperaba, llevaba saludándoles con la mano desde hacía rato, esbozando una sonrisa diabólica. Porque encadenada a los controles de movimiento, la verdadera *opera prima* de Ganbarion estaba condenada. En ella recaía la esperanza de satisfacer a un catálogo exigente que, también, decía estar encasillado.

Y por mucho que 'Pandora's Tower' fuera educada a imagen y semejanza de sus creadores, no estaba dispuesta a obedecer.



Ni quiso ser un RPG ni un simulador de citas. Ella quiso ser una obra que se definiera a sí misma, llevando a cabo su propia interpretación del género de aventuras cuando, por fin, en 2011, le dejaron poner un pie en la calle. No importaba que dijeran que era demasiado tarde o que Wii ya estaba muerta. Odiaba cómo la crítica la obligaba a firmar alianzas con otros títulos tardíos, como 'Xenoblade Chronicles' o 'The Last Story', porque ella no pertenecía a tan alto linaje. Si algo había aprendido de su progenitor en los cinco largos años de desarrollo era a ser honesta. Y, finalmente, había llegado el momento de demostrar sus dotes para la elocuencia.

■ El tren de engranaje

La honestidad no es siempre bien recibida, y cuando 'Pandora's Tower' llegó al gran público fue, quizá, demasiado impertinente. Nadie la esperaba así. Adentrarse en el continente de Imperia distaba mucho del JRPG prometido por los medios de comunicación, pues resultaba que la niña de Ganbarion tenía una lengua viperina y un extraño fetiche con el tiempo. De hecho, su abrupto inicio es el único momento en el que podemos olvidar que el reloj nos pisa los talones, que si somos demasiado lentos en cumplir nuestro cometido veremos la terrible escena que precede al mensaje de *game over*. Porque, nos guste o no, 'Pandora's Tower' vendió su alma al crono en un →



El estigma japonés

'Pandora's Tower' lleva el estigma japonés. Los universos que los nipones planean para sus historias tienden a ser únicos, intrigantes, consiguen atrapar al usuario como ningún otro producto cultural es capaz. La obra de Ganbarion, por supuesto, no es una excepción. Desde el primer momento, estaremos deseosos de saber más sobre la Cicatriz, los vestra o los amos, zambulléndonos con gusto en la mitología construida sólo para nosotros. Los personajes, sin embargo, carecen de ese interés, son planos y suplican por matices que nos permitan identificarnos con ellos. Maestría tirada por la borda.

homenaje a los videojuegos clásicos, sin ser el título, ni mucho menos, convencional.

El estudio japonés escribió su particular versión de 'Romeo y Julieta' al presentarnos a Helena y Aeron, una pareja de enamorados pertenecientes a dos reinos en eterno conflicto. La shakespeariana historia comienza con la canción de Helena, en pleno festival de la cosecha. Aeron, escondido entre la multitud, la observa con embeleso. Y, en sólo un segundo, pasamos del jolgorio al caos. Una explosión destruye el escenario cuando de la espalda de la chica una extraña marca la condena a convertirse en bestia de forma paulatina. Repudiados por los suyos, se ven obligados al exilio. Aquí es cuando una anciana de la antigua tribu de los vestra, la misteriosa Mavda, hace su entrada estelar. Según ella, la única manera de romper la maldición es comer carne de amo, horribles criaturas que habitan en lo alto de las trece torres que se erigen sobre la Cicatriz, un gigantesco cráter que amenaza con absorber al planeta. Sal, pimienta y la aventura está lista para servir.

'Pandora's Tower' se muestra a sí misma sin tapujos en los primeros compases, ofreciendo al jugador un críptico *lore* sin dar muchas más explicaciones. En la primera cinemática la obra pone todas las cartas sobre la mesa: quiere que seamos nosotros, durante la travesía por las trece torres, los que recolectemos los documentos que darán sentido a los extraños términos que nos perseguirán durante toda la trama. Pero 'Pandora's Tower' es mucho más que eso y nos presenta dos mecánicas de juego muy diferenciadas. Mientras el jugador encarna a Aeron y la exploración de las torres, Helena y Mavda permanecerán en el Observatorio, una base militar abandonada a su suerte. Dependiendo de nuestra ubicación, la relación con el tiempo fluctuará del amor al odio en centésimas de segundo.



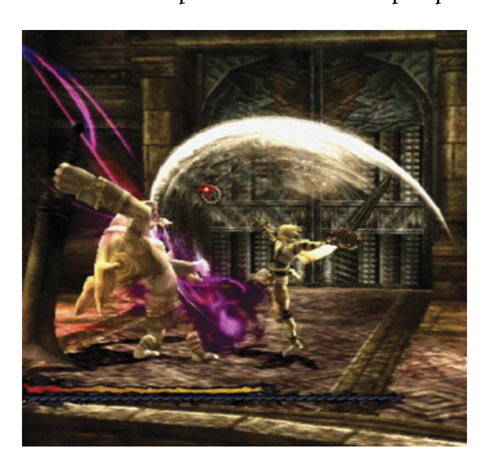
«SI DEDICAMOS DEMASIADO TIEMPO A LA EXPLORACIÓN, CORREMOS EL RIESGO DE PERDER A HELENA PARA SIEMPRE»

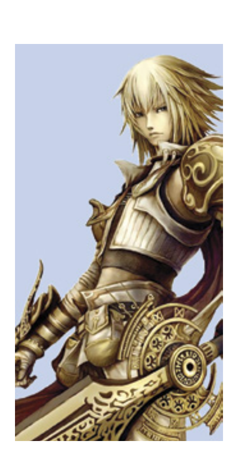


Por un lado, cada una de las torres conforma un examen que habrá que resolver en un plazo de tiempo estimado. No será fácil. Llegar a la cima de las torres requiere, sobre todo, lucidez mental, ya que los amos se esconden tras enormes puertas encadenadas. Para romper esos gigantescos eslabones, habrá que recorrer labe-



rínticas habitaciones y superar zonas de *plataformeo* aderezadas con puzles. Caeremos al vacío, nos perderemos y la cámara nos jugará malas pasadas. Es inevitable. Mientras tanto, seremos testigos de cómo el tiempo de Helena se agota. Y es que ser avaricioso en 'Pandora's Tower' no está permitido. Si dedicamos demasiado tiempo a la exploración, corremos el riesgo de perder a Helena para siempre. Eso sí, la obra tampoco tolerará que regresemos al regazo de nuestra amada con las manos vacías. Dependiendo del tiempo que tardemos en volver al Observatorio, una bella o monstruosa Helena nos estará esperando, hambrienta. Si no tenemos carne de amo, la joven se conformará, al menos, con carne de siervo —aquellos monstruos menores que habitan las torres—. Cuando se trata de la vida o la muerte, Helena no tiene más remedio que dejar de lado su vegetarianismo y devorar esos pedazos de carne cruda. Al fin y al cabo, es la única manera de remitir de forma temporal su horrenda imagen, de detener la maldición mientras su enamorado prosigue su escalada. El ciclo se cierra. Y la cuenta atrás vuelve a empezar.





En el Observatorio, por el contrario, el tiempo parece detenerse. Aquí es donde 'Pandora's Tower' saca su faceta más ñoña, al mutar en una especie de simulador de citas con ramos de flores y anillos de compromiso. Una vez saciada el hambre de Helena, la pareja podrá interactuar en pos de aumentar su afinidad y una barra dorada nos indicará la fuerza del vínculo entre los enamorados. Que no os engañe, recordad el temperamento de la obra de Ganbarion. Si 'Pandora's Tower' lo muestra en pantalla significa que es importante, no quiere artificios. Cuanto mejor sea la afinidad entre Aeron y Helena, menos trágico será su desenlace. ¿No lo he dicho ya? El nombre de título tampoco es baladí. Qué mejor que Pandora para hacer un guiño a las tragedias griegas a las que los japoneses tanto les gusta emular.

■ Las manecillas

Aeron es un hueso duro de roer. A pesar de que el control del personaje fue estudiado al milímetro, Ganbarion no consiguió transmitir la fluidez de movimiento que →

tanto ansiaba. Sin embargo, no es culpa ni del Nunchuk ni del Wiimote, sino de un cúmulo de malas decisiones. La cámara parece complacer al sadismo de las torres y, si no somos precisos con el *joystick*, perderemos el *timing* necesario para superar las tediosas plataformas móviles. Por si esto no fuera poco, la ausencia de un botón de salto deja al jugador a merced de una *hitbox* muy poco fiable. Herramientas precarias para un escalado de altura.

No obstante, cualquiera que se ponga en la piel de Aeron pronto se dará cuenta de que Ganbarion se esmeró por sacar partido a los controles de movimiento de Nintendo. Esto lo vemos en la arma estrella del protagonista, la cadena de Oraclos, que es una de las señas de identidad de 'Pandora's Tower'. La obra no disimula, su propio diseño nos obliga a usarla para todo, desde el combate o la resolución de puzles hasta la superación de obstáculos y la obtención de objetos ocultos. El control es muy sencillo: apuntar a la pantalla con el Wiimote y pulsar B. La mejor parte llega a la hora de zarandear el mando como si estuviéramos utilizando una cadena en el mundo real. Videojuego en estado puro. Sin duda, la envidia de los Belmont.

Pero 'Pandora's Tower' sólo es capaz de demostrar todo su potencial al final de cada torre. En este momento, reto intelectual y habilidad con los mandos se dan la mano para conformar una experiencia desafiante. Pese a que la lucha con los amos no deja de ser un homenaje demasiado explícito a 'Shadow of the Colossus', 'Pandora's Tower' consigue deshacerse de incómodos paralelismos hasta conformar su propia identidad. La victoria radica en estudiar los patrones de comportamiento del adversario y saber esperar el momento justo. Cada uno de los amos posee un punto débil que deberemos descubrir antes de que a Helena se le acabe el tiempo. ¿Quién dijo estrés? Ganbarion aprieta pero no ahoga, pues su obra ofrece una

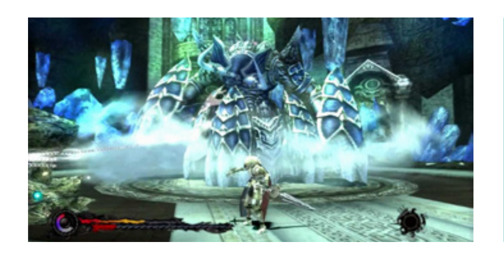




Carne fresca

Ganbarion quería que viésemos a Helena sufrir y con ello despertar la empatía del jugador. Las transformaciones de la chica en una abominación están diseñadas con el objetivo de provocarnos un sentimiento de culpabilidad si no llegamos a tiempo. A su manera, es un recurso que funciona. Visualizar a la vegetariana a punto de vomitar, devorando carne fresca, nos motiva a ponernos las pilas y romper la terrible maldición. Aunque ¿no es peor el remedio que la enfermedad?





«'PANDORA'S TOWER' LLEVA A CABO SU PROPIA INTERPRETACIÓN DEL GÉNERO DE AVENTURAS»

curva de dificultad ajustada. Las primeras torres hacen una labor de tutorial para luego ir apretando las tuercas del jugador poco a poco.

¿Y por qué le siguen llamando rol cuando quieren decir aventura? El único atisbo de RPG que puede apreciarse en la obra de Ganbarion se encuentra en la subida de niveles del personaje. No podemos catalogar a este título de RPG, por mucho que Mavda pueda mejorar las características de nuestras armas o fabricar unos cuantos objetos. 'Pandora's Tower' no satisface las exigencia de ese género y podría etiquetarse en muchas otras categorías. No obstante, la obra las rehúye. Tampoco las merece.

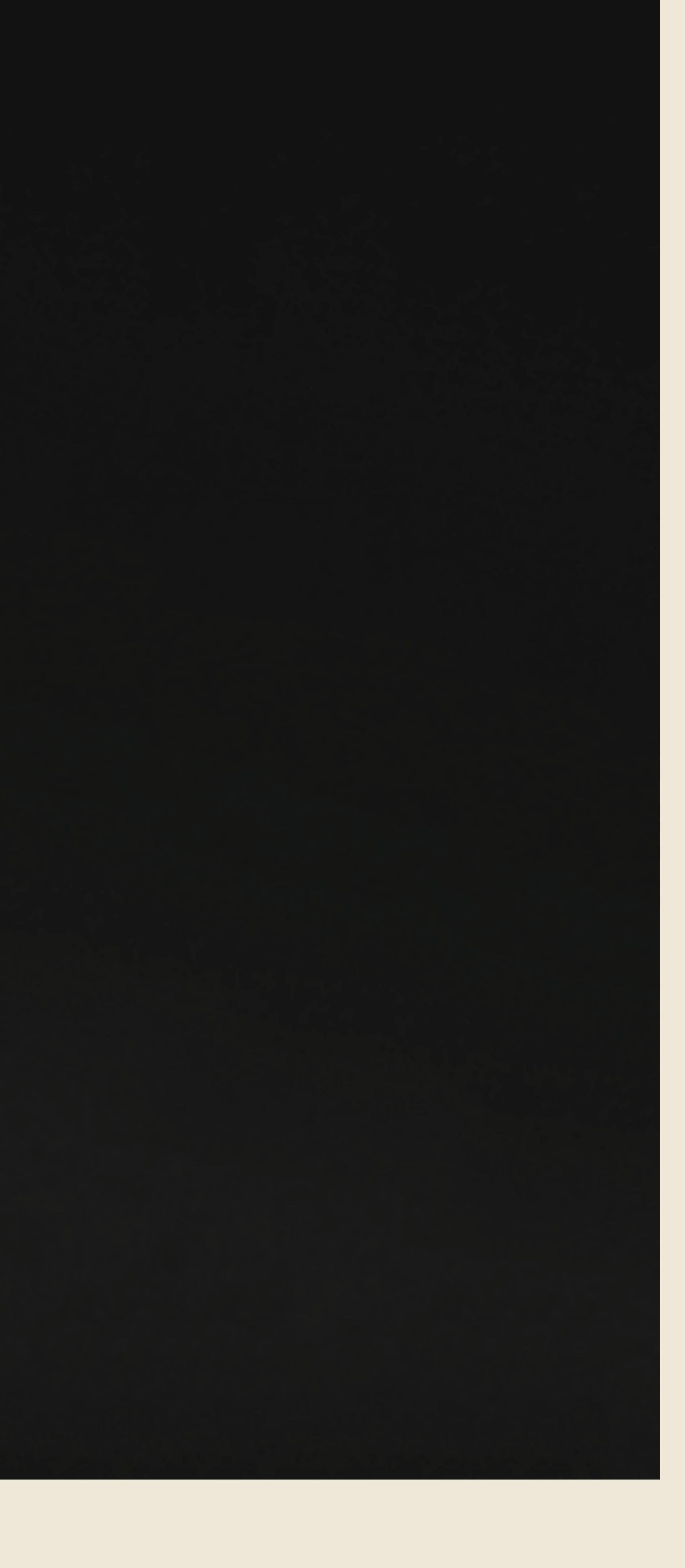
Controvertida y discreta al mismo tiempo, 'Pandora's Tower' funciona con la precisión de un reloj suizo de imitación. El bisel construido por Ganbarion ocultaba un tren de engranajes destinado a descarrilar. La exploración y la simulación de citas pocas veces se llevan bien, giran a diferentes velocidades. Pero Ganbarion, en su cruzada contra el encasillamiento, hizo lo imposible. Consiguió aunar los polos opuestos de un imán mediante un ajuste de manecillas. El cóctel molotov resultante fue ingobernable. Ellos sólo pretendían encender la mecha, no provocar la explosión. Ya poco importa que digan que el resultado final llegó demasiado tarde, hoy el tiempo es una ilusión. 'Pandora's Tower' continuará desobedeciendo a su creador hasta el fin de los días, luchando contra el estereotipo. Aunque ella misma pueda caer en sus garras.

Como arena entre los dedos

Little Inferno

por Pablo Gándara





Quizás algún día dejemos de malgastar nuestro tiempo. Ojalá ese día llegue, en que no procrastinemos hasta haber acabado los deberes, o no dejemos la declaración de la renta para el último momento. Un día en que esta crítica de 'Little Inferno' no será entregada una vez vencido el plazo. O tal vez, y sólo tal vez, ese día no llegue porque hayamos comprendido que no estábamos perdiendo el tiempo; estábamos calentando nuestros hogares, algo tan necesario como, lo has adivinado, perder el tiempo.

El tiempo siempre ha sido un factor crucial en nuestro medio. Todos hemos leído *reviews* en que la duración se consideraba un aspecto clave a la hora de valorar un juego, normalmente con la premisa de que cuanto más largo, mejor, casi como si ésta fuese una mejor forma de rentabilizar tu dinero que la calidad. Del mismo modo, muchos de nosotros reconocemos casos de juegos que, en su →



afán por satisfacer esta demanda, están rellenos de lo que popularmente se conoce como *paja*, como esa gente que sigue hablando cuando ya se ha quedado sin cosas que contar. Más comprometedora se vuelve la situación cuando se trata de juegos que no pretenden contar nada *per se*, y a mí me asaltan dudas del tipo de «¿son más valiosas las veinte horas de 'The Last of Us' que la misma cantidad de tiempo invertida en 'Tetris', sólo porque el primero cuenta una historia y el segundo es más abstracto? ¿Tiene más valor el tiempo empleado en la campaña de un juego que en su multijugador? ¿Es apropiado sentirse mejor con uno mismo tras invertir tiempo en un juego que nos hizo pensar que en uno que no? ¿Es 'Tetris' simple y llana evasión? Y dicha evasión, ¿es buena?, ¿es mala?».

En lo personal encuentro estas preguntas muy difíciles de plantear, no por lo complejo de las mismas sino porque me obligan a enfrentarme a algunos de mis propios fantasmas, como la cantidad de horas que he invertido intentando construir el equipo definitivo en 'FIFA', el *grindeo* masivo que suponía mejorar a mi personaje en 'Phantasy Star Online' o las innumerables partidas al multijugador de 'Halo'. ¿De verdad he malgastado miles y miles y miles y miles de horas de una juventud que ya nunca recuperaré? Hay una parte de mí que me dice que podría haber hecho mucho más con mi vida en ese tiempo y otra, más realista, que sabe que al menos podría haber jugado a decenas de juegos en vez de a tres y que 'Braid', 'Inside' o 'Portal' son experiencias que merecen más la pena. ¿Tengo razón o estoy programado para sentir vergüenza por no dedicar mi tiempo a lo que socialmente consideramos *productivo*, aquello a lo que nuestros mayores y no tan mayores gustan de referir como *perder el tiempo*?

'Little Inferno' responde a estas preguntas. La obra de Tomorrow Corporation nos pone en la piel de un niño al que sus padres le han regalado el juguete de







moda: la chimenea Little Inferno. El funcionamiento del juguete, mecánica básica del juego, es tan sencillo como comprar los diferentes objetos de una serie de catálogos y quemarlos en nuestro incandescente hogar. Cada vez que quememos algo conseguiremos dinero para comprar más y mejores juguetes y seguir jugando sin una finalidad aparente más allá de, eso, comprar y quemar cacharros. Afuera hace frío, nos dice el parte meteorológico, y en casa se está mucho mejor al calor de la lumbre, tan entretenidos que perderemos la noción del tiempo. Días, meses, años, son lo mismo si tenemos una chimenea Little Inferno. Así, Tomorrow Corporation imita desvergonzadamente los juegos que pretende criticar, como 'FarmVille' o 'Candy Crush'. El ejemplo más claro es que, cuando compramos juguetes del catálogo para quemarlos, en vez de recibirlos instantáneamente tendremos que esperar unos minutos. Para acortar la espera podremos emular las controvertidas microtransacciones de dichos juegos invirtiendo los puntos que, al menos aquí, obtenemos mediante combos (quemando juntos ciertos objetos). Esto pone a 'Little Inferno' en una situación fascinante; tanto él como el típico juego de móviles con microtransacciones hasta para respirar son conscientemente peores, más aburridos y frustrantes por obligarte a esperar para poder hacer o usar ciertos objetos o acciones, pero mientras que juegos como 'Candy Crush' lo hacen a conciencia para incentivarte a pagar, 'Little Inferno' lo hace para potenciar un mensaje. Codicia contra valentía.

Y luego, claro, está Azucarilla. Azucarilla es nuestra vecina, una niña que vive una vida casi paralela a la nuestra, invirtiendo todo su tiempo con su propia chimenea de juguete. Pero además, Azucarilla nos escribe cartas constantemente. Lo hace porque nunca nos vemos en persona, tan absortos como estamos convirtiéndonos en pirómanos en potencia. Pese a que →

> **«LAS INSTRUCCIONES DECÍAN QUE HAY ALGO INCLUSO MÁS PELIGROSO QUE EL FUEGO... PERO LAS QUEMÉ» — AZUCARILLA**



la mecánica de quemar cosas emplea en torno al 90% de nuestro tiempo, es en la relación con nuestra amiga donde el juego verdaderamente alcanza su potencial, donde se responden las preguntas que enumeraba al principio y se plantean otras nuevas. Es aquí donde más brilla la escritura, capaz de no sólo identificar a cada personaje por cómo se expresa en el papel sino de utilizar esa misma herramienta para mostrar su evolución como persona. Cada pequeño detalle está hilado de tal forma que se puede leer de varias maneras, y es en esas lecturas donde está la chicha de 'Little Inferno'. Por ejemplo, el hecho de que lleguemos al extremo de quemar las cartas de nuestra amiga para conseguir más monedas se puede entender de una forma muy explícita, pero según la historia avanza y gana en complejidad, la simbología cambia hasta convertir lo que parecía un mensaje muy evidente en algo completamente distinto, y esto sucede constantemente durante la partida incluso aunque hayamos completado el juego en varias ocasiones. Lo que cada cual saque de 'Little Inferno' es personal e intransferible y, como tu avatar virtual y como Azucarilla, sentados frente al fuego, evoluciona, madura, crece y aprende a comprender.

Veréis, la primera vez que jugué a 'Little Inferno' lo entendí como un alegato contra el consumismo vacío, como un ejemplo de cómo ciertas empresas crean sistemas que buscan fomentar la ludopatía para generar beneficio económico. Y entendí que la obra me estaba diciendo que era nuestra responsabilidad alejarnos de estos juegos y empezar a vivir nuestras vidas de una vez por todas. La segunda vez entendí que la clave estaba en cómo nos

«SEA LO QUE SEA QUE SE ESCONDE TRAS ESTAS PUERTAS, NO PODRÁS VOLVER A NO SABER LO QUE ES» —PORTERO DE TOMORROW CORP.



habíamos aislado los unos de los otros, que estos juegos no eran sino una consecuencia de lo lejos que nos sentíamos de nuestros semejantes, y que el mundo por descubrir no estaba ahí fuera sino en las personas en nuestras vidas. La tercera vez lo vi de una manera completamente distinta: 'Little Inferno' no me decía que me alejase de los entretenimientos vacuos sino que los entendiese, que comprendiese que ellos también eran necesarios, que en la vida a veces es necesario aislarse y dejar pasar el tiempo, pero que hay que hacerlo con sentido común. La cuarta y última vez entendí que este juego no tenía un mensaje claro sino que, como se suele decir de 'El principito', se percibe de forma distinta dependiendo de dónde nos encontremos en cada momento, de qué necesitemos y de qué busquemos, y me pareció además una herramienta muy útil para ayudar a tratar a pacientes de depresión, ahí es nada. Sus detalles, bajo esa fachada de simpleza y sencillez, son casi infinitos, y estoy seguro de que la quinta vez que me acerque a él seguiré descubriendo cosas y viendo su mensaje de formas completamente nuevas. Es posible, sin embargo, que para entonces eso se haya vuelto secundario, pues lo que más me interesará será conocer las lecturas que otros hayáis hecho de él.



No sé si, llegados a este punto, se habrá notado mucho, pero 'Little Inferno' es un juego del que cuesta mucho escribir, al menos si se quiere evitar hacer demasiados *spoilers*. No obstante esto es algo que siempre he visto como algo casi natural, una ventaja, pues ayuda a centrarse en lo verdaderamente importante, lo del párrafo que acabáis de leer. Mi consejo es que lo juguéis. Os encontraréis una obra que os durará una tarde pero os hará pensar durante semanas. Revestida de un apartado artístico *timburtiano* fabuloso, una banda sonora con tanta personalidad que casi parece un personaje más (¡por algo la seleccionamos para sonar en el primer episodio de nuestro *podcast*!) y un sentido del humor que te hará reír a carcajadas más de una vez. Un juego maravilloso, ejemplo perfecto de por qué el puzle está a años luz del resto de géneros en cuanto a narrativa. De esa flexibilidad y adaptabilidad de la que hemos hablado a menudo 'Little Inferno' hace tanta gala que prefiere frustrar al jugador antes que traicionar sus ideas, pero a su vez cuenta con un diseño tan brillante que nos lo sabe compensar constante y sobradamente.

Algún día todos nos despertaremos y nos daremos cuenta de que nos hemos hecho viejos. Echaremos la vista atrás y nos preguntaremos qué hemos hecho con nuestro tiempo. Quizás ese sea un buen momento para volver a jugar a 'Little Inferno'. No sé qué aprenderemos o qué nos tendrá que contar. Lo que sí sé es que seguirá siendo valioso, casi vital y que, una vez más, nos hará sentir mejor con nosotros mismos y con el mundo en que nos ha tocado vivir. ¿Cuántas obras pueden decir lo mismo?



Come to me dark warriors! Battle awaits us...

VALKYRIE PROFILE
Tri-Ace / 2000
PlayStation/PSP/iOS/Android



¿Qué pasa cuando el videojuego tiene un tiempo límite? Esa es la pregunta que debía de hacerse Enix el día que concibió 'Valkyrie Profile'. Nuestra meta es llegar al Ragnarok lo más preparados posible, y para ello deberemos reclutar y entrenar a guerreros por todo el planeta a lo largo de ocho capítulos divididos en veinticuatro períodos. ¿Y qué? Pues que el tiempo pasa, cada acción consume una cantidad de tiempo, y sólo su correcta gestión será capaz de llevarnos al triunfo. Lo hubiéramos dado todo por un poco más de tiempo... pero la historia de Lenneth no sería la misma sin dicho límite, calculado al milímetro.

THEGAMEREPORT

por Elena Flores

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

LOS HÉROES NO NACEN;

&

EL TIEMPO LOS HACE

The Legend of Zelda: Majora's Mask

«Todo juego tiene una historia, pero sólo uno es una leyenda»... y las leyendas, estoicamente, aguantan el paso de los años y viajan generación tras generación, marcando culturas y entretejiéndose con el devenir del mundo. El tiempo las altera y transmuta, pero es, a la vez, el responsable de que jamás mueran. En Nintendo tenían claro que querían pasar a la historia y conseguir que millones de jugadores formasen parte de una de las aventuras más grandes jamás contadas, y que su recuerdo permaneciese en la memoria colectiva sin importar cuántos años transcurriesen.



En la compañía nipona también estaban sujetos al caprichoso transcurrir del tiempo, que les brindaba con cuentagotas los engranajes necesaarios para cumplir, paso a paso, ese sueño. Millones de tictacs de reloj, limitados por las posibilidades que ofrecía la tecnología, descartando ideas y bocetos y reservándolas para el futuro. Quizá el próximo juego, quizá la próxima consola. Y a cada oscilación del péndulo, un paso menos para alcanzar la gloria. Un paso menos para despertar al Héroe del Tiempo. Y por fin, llegó la hora.

Está claro que las ansias y los anhelos de un director creativo son prácticamente insaciables, pero 'The Legend of Zelda: Ocarina of Time' supuso la culminación de uno de los sueños de Shigeru Miyamoto, su primer «esto es lo que llevaba tantos años deseando conseguir». El título se ha ganado su hueco en los anales de la historia despertando, cada vez más, enfervorecidas batallas entre aquéllos que lo ensalzan como la *magnum opus* de la industria y los que lo denostan como pasto de la nostalgia y el fanatismo. Su secuela, 'The Legend of Zelda: Majora's Mask' causó similar revuelo por causas muy diferentes. Lo que es común a ambos es la senda recorrida por la compañía nipona; pero para entenderlo, al margen de gustos, es necesario atrasar el reloj hasta llegar al comienzo de todo. Corría el año 1986.



EL INICIO DE LA LEYENDA Y UN VIAJE QUE NO PUDO SER

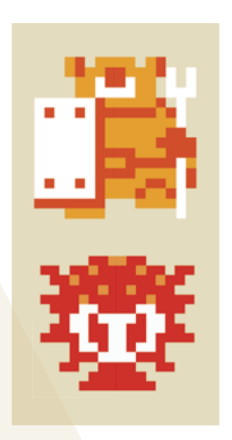
'The Legend of Zelda' fue una de esas tiradas de dados en las que sólo se gana con un doble seis; no por su calidad, por la compañía que lo respaldaba o por el equipo que había tras sus mimbres, sino porque fue una apuesta arriesgada para su época. Nintendo decidió jugárselo todo y crear una aventura transgresora y fuera del restrictivo molde que imponía la tecnología del momento. La inspiración es por todos conocida al ser una de las batallitas de la industria por antonomasia: un



joven Shigeru Miyamoto que vuelca sus juegos y fantasías infantiles en la estoica paleta de Nintendo Entertainment System. El género de rol japonés coqueteaba con la aventura en unos términos más constreñidos y *narrative-driven*, mientras que la meta del joven y prometedor creativo pasaba por crear un universo abierto y complejo donde el jugador sintiese que las oportunidades eran infinitas. Para expandir aún más esta idea, el protagonista de la historia sería Link, un joven héroe cuyo nombre haría referencia a su capacidad para conectar dicho mundo en el pasado y en el presente.

La tecnología de la época se prestaba poco a hacer concesiones y la ambición de Shigeru chocaba con las posibilidades reales, por lo que el primer 'The Legend of Zelda' salió al mercado sin ofrecer ninguna suerte de viaje temporal, pero arraigando las bases de la saga en un terreno firme y fértil. Miyamoto rechazaba frontalmente encauzar a su nuevo ojito derecho a través de una epopeya digna de la literatura clásica, por lo que la tríada que estructu- →





Shigeru Miyamoto en el Super Mario 30th Anniversary Festival. Septiembre de 2015, Shibuya, Tokio. Autor: Nico Hofmann

Recuerda dónde te quedaste

Miyamoto estaba especialmente preocupado por darle al jugador la posibilidad de guardar su avance, dado que el título estaba planteado para ser superado en varias sesiones de juego. Los cartuchos de NES no permitían esta funcionalidad, por lo que al final el equipo de *hardware* de Nintendo diseñó e incluyó un módulo de memoria que permitía tanto salvar las peripecias del jugador como escoger y guardar un nombre para el héroe protagonista.

raba el escenario en el que transcurrían las aventuras de Link fue esbozada a lápiz, sobre la marcha y en trazos gruesos: hacía falta un villano, por supuesto, que encarnase la personificación del mal, y —cómo no— una damisela en apuros, totalmente insustancial, que justificase la necesidad de un rescate. No se necesitó más para catapultar al jovencito de verde hasta lo más alto de las listas de ventas, ensalzado por millones de *fans* que pedían más horas de juego para conquistar cada rincón de Hyrule.



PREPARANDO EL TERRENO Y ESBOZANDO LOS PLANOS

Toca hacer una pequeña elipsis, hasta el año 1990. A pesar de que Nintendo Entertainment System vende como pan caliente, el mercado aprieta y la compañía de Kioto tiene que desperezarse y mover ficha. Super Nintendo Entertainment System, más conocida como SNES, supone el salto a unos dieciséis bits que multiplican exponencialmente las posibilidades de los equipos de desarrollo estrella de Nintendo. La tercera entrega de 'The Legend of Zelda' luchaba por rascar esos últimos píxeles del techo para despedir al primer éxito de salón de Nintendo por todo lo alto, pero con una nueva máquina en ciernes, pasó lo que siempre termina pasando: el desarrollo fue trasladado a la nueva plataforma. Lejos de suponer un inconveniente, las posibilidades que se abrían para materializar los anhelos del Miyamoto del pasado motivaron al creativo para intentar, de nuevo, construir la aventura definitiva y un mundo más vivo que nunca. Takashi Tezuka, su principal compañero de batalla desde los inicios de la saga y mano derecha, no contaba con menos ambición. Lo primero que hizo fue explorar hasta qué punto el nuevo Hyrule era ampliable en extensión, vida y colores. Después, volviendo a la idea de conectar varios mundos mediante viajes en el tiempo, experimentó junto a su equipo qué posibilidades reales había de cumplirla.



¿Un error de traducción?

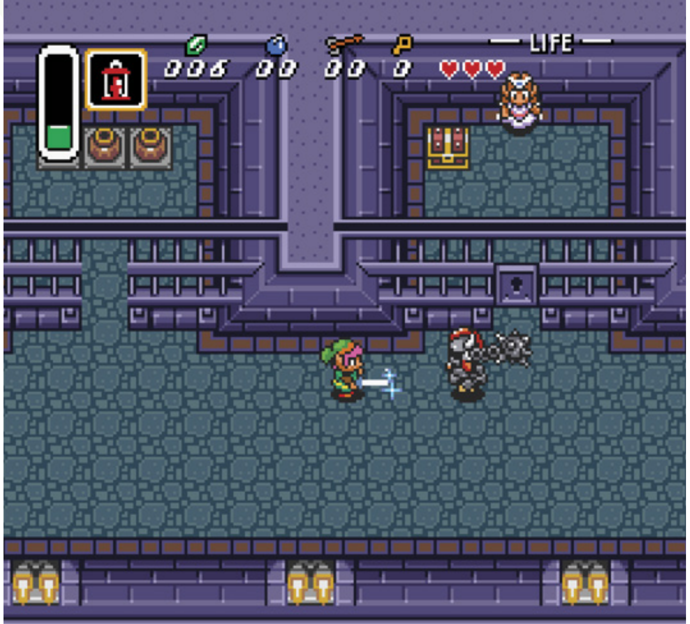
Muchos son los sorprendidos cuando se enfrentan a 'A Link to the Past' y descubren que no hay ningún tipo de viaje en el tiempo. La explicación es sencilla: el juego originalmente se llamó 'The Legend of Zelda: Triforce of the Gods' en tierras niponas, pero en su salto a Occidente, preocupados por las connotaciones religiosas, cambiaron el título haciendo referencia a que la nueva aventura de Link era una precuela cronológica del primer juego de NES.

El resultado se tradujo en dos mundos paralelos, el Hyrule de siempre y un Dark World donde la maldad había triunfado y campaba a sus anchas. La intención de Miyamoto y Tezuka no era añadir kilómetros virtuales explorables porque sí, al más puro estilo *sandbox* actual, sino conseguir crear un ecosistema vivo donde los acontecimientos de uno de los mundos tuviesen influencia en el opuesto, y fuese imprescindible alternar ambas caras para poder avanzar.

Miyamoto siempre se mantuvo firme en su convencimiento de que la historia de 'The Legend of Zelda' era sólo un condimento más y no un ingrediente principal, pero las posibilidades que brindaba la tecnología de la neonata Super Nintendo empujaron de manera orgánica al equipo para darle un envoltorio digno y pulido al nuevo universo. Link ya no era una ex-

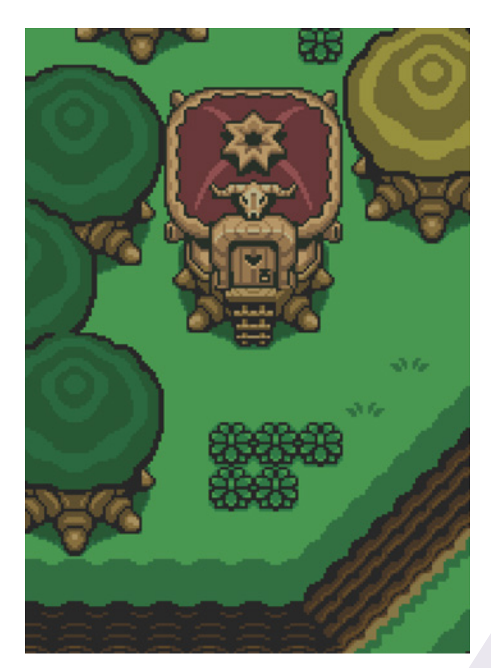
«'THE LEGEND OF ZELDA' SALIÓ AL MERCADO SIN OFRECER NINGUNA SUERTE DE VIAJE TEMPORAL, PERO ARRAIGANDO LAS BASES DE LA SAGA EN UN TERRENO FIRME Y FÉRTIL»





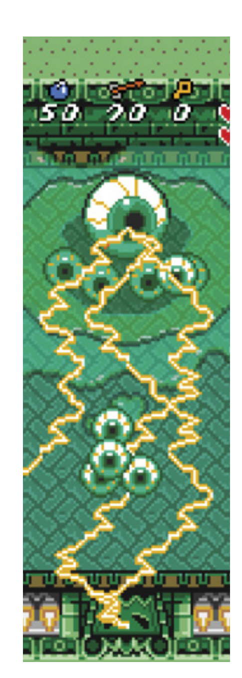
cusa para un juego de aventuras, sino que la aventura reclama a Link como protagonista cuando la princesa Zelda le pide ayuda para derrotar al mago Agahnim, y éste sólo alcanza su verdadero estatus de héroe cuando consigue arrancar la Espada Maestra del corazón del bosque perdido, tras superar las tres primeras mazmorras. A partir de ese momento, comienza el verdadero reto.

La dualidad de Hyrule y el Dark World funciona como una simbiosis perfecta, y el transcurso de la aventura nos empuja constantemente a encontrar los portales que conectan ambos mundos para poder avanzar y superar los siete palacios de la realidad alternativa. Nuestra primera entrada en este universo es casi traumática: somos un animal acorralado, en el sentido metafórico y literal de la palabra, y debe- →



mos hallar un espejo mágico para poder mantener nuestra forma humana y, con ella, todas nuestras habilidades. Una vez conseguido, nuestras incursiones en el Dark World son, poco a poco, cada vez más numerosas, hasta que la transición entre las dos realidades se convierte casi en un ítem más en la bolsa de equipo de Link y los viajes entre ambos mundos se expanden transversalmente, empapando todo el desarrollo del juego.

En comparación con la primera entrega de NES, 'The Legend of Zelda: A Link to the Past' es un título mucho más asequible; podría decirse que hasta resulta fácil, y la diferencia reside en un detalle muy concreto: además de ofrecer un control más tosco y menos amigable, el título original era inmisericorde a la hora de soltar al jugador en un vasto mapa sin ninguna indicación o contexto, mientras que la entrega de Super Nintendo transpira el interés que puso el equipo en dotar al juego de una historia y una línea narrativa planeada desde el comienzo, y no añadida al final como mera excusa. El manual era un complemento indispensable para entender las bases desde el inicio, desgranando la trama, la situación y varias pistas para que perderse en el Hyrule de dieciséis bits no resultase abrumador en la connotación más negativa de la palabra. El hecho de que el giro final, cuando completamos las mazmorras del Dark World, desvele que de nuevo Ganondorf es la entidad detrás del azote de maldad que ha asolado el mundo deja claras las intenciones de Nintendo: la historia y los personajes comienzan a cobrar mayor importancia y serán un eje consistente que, desde ese momento, pasará a ser relevante para la saga.



Probablemente, 'A Link to the Past' sea el resultado ambidiestro de la mano izquierda de Miyamoto, volcado en la jugabilidad y las mecánicas, y la mano derecha, Tezuka, más inclinado hacia emplear la aventura como hilo conductor. El juego, de cara al exterior, supuso un éxito absoluto de ventas, catapultando la saga al top de toda lista de videojuegos excelsos que se precie. A nivel interno, esta obra había dejado un grueso y consistente sedimento sobre el que Nintendo podría edificar un nuevo sueño en una nueva dimensión. El reloj, por fin, entonó su tictac definitivo. Había llegado la hora.

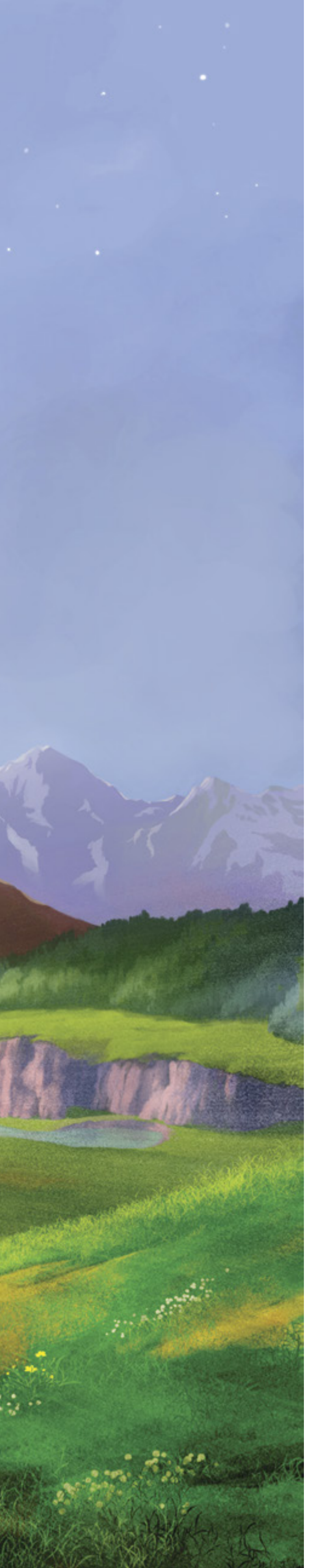


THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME — LA LLEGADA DEL HÉROE DEL TIEMPO



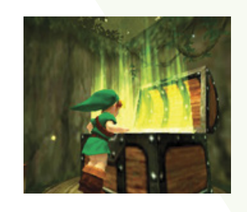
Si bien Nintendo se desenvolvió como pez en el agua a la hora de crear y gestionar su propio *hardware*, pudiendo sacar pecho en términos de potencia e incluso siendo en ocasiones pionera, el salto a las tres dimensiones le resultó más tortuoso. A mediados de los noventa, estaba claro que los videojuegos se habían revelado como un pastel extremadamente apetitoso, y cada vez más compañías saltaban a la palestra a competir por cada una de las familias que estaba dispuesta a hacer un único y cuantioso desembolso para colocar una video- →





consola en su salón. La compañía de Kioto dejó pasar el tren de los 32 bits, totalmente acomodada en la cresta de la ola con Super Nintendo, y cuando quiso desperezarse vio que llegaba tarde a una generación ya en su madurez. Para ellos, la maniobra a orquestar estaba muy clara, y Nintendo 64 fue la nueva sobremesa con una capacidad de procesamiento homónima. La tónica general dejaba claro que el CD-ROM era el formato que imperaría durante unos cuantos años, pero aun así, el contenedor elegido para soportar los juegos fueron los cartuchos, bajo la excusa de que la velocidad de lectura era óptima y reducían los tiempos de carga. Lo cierto es que la sombra de la piratería planeaba cada vez más bajo, y así era prácticamente seguro que el negocio de las copias ilegales de CD no iba a restar ni un solo yen de beneficio a las arcas.

Muchos dicen que Nintendo 64 llegó tarde, y no muy bien, pero Miyamoto de nuevo se erigió como una figura salvadora y revolucionó la industria con el lanzamiento de 'Super Mario 64'. Tras esta

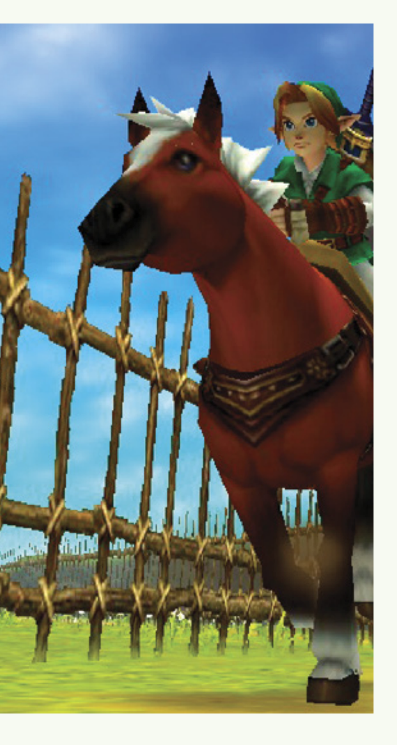


creación estelar, todos los ojos estaban puestos en la siguiente entrega de la saga de aventuras: los acérrimos del héroe de Hyrule estaban ansiosos por comprobar la revolución que supondría el nuevo título, y Shigeru hacía lo propio ante la que veía que era la oportunidad definitiva para esculpir su sueño en paralelepípedos. 'The Legend of Zelda: A Link to the Past' había sido el ecosistema perfecto para comprobar que todas las ideas que tenía en mente podían germinar; el siguiente paso era ver si añadiendo dos dimensiones más, todo seguía en equilibrio. La primera era la profundidad; la segunda, el tiempo.

'Super Mario 64' no sólo sirvió para ponerles los dientes largos a los *fans*. Miyamoto utilizó el título del fontanero con la intención de tener claro qué cosas permi-



«LA INTENCIÓN DE MIYAMOTO Y TEZUKA ERA CONSEGUIR CREAR UN ECOSISTEMA VIVO DONDE LOS ACONTECIMIENTOS DE UNO DE LOS MUNDOS TUVIESEN INFLUENCIA EN EL OPUESTO»





No sin mi yegua

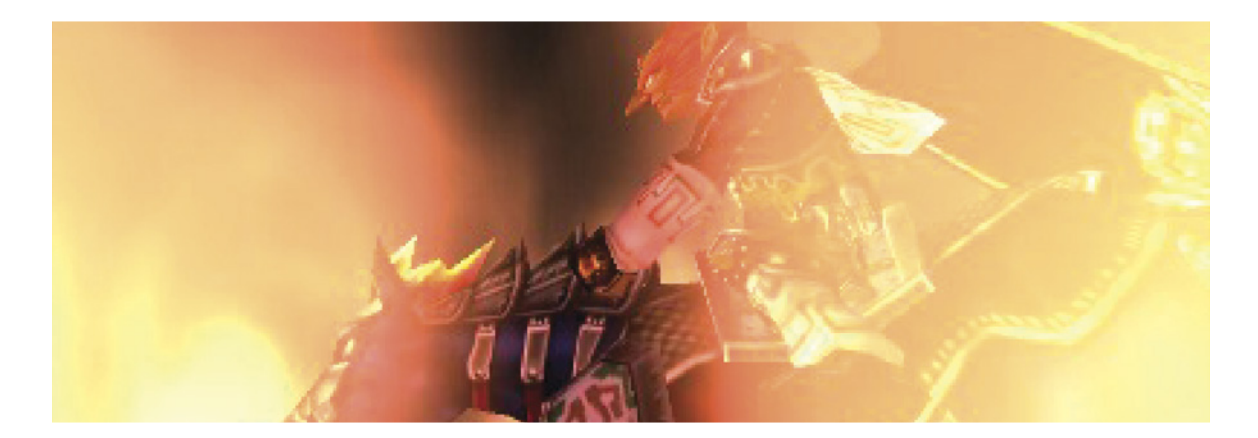
Miyamoto quiso aprovechar la vasta pradera de Hyrule para darle al jugador la posibilidad de cabalgar a lomos de una montura y multiplicar así su sensación de libertad. Para conseguir a la yegua Epona, teníamos que viajar al pasado y aprender la canción con la que Malon, su cuidadora, la apaciguaba. Una vez conseguida, en el futuro, lográbamos que nuestra ecuestre amiga nos reconociese al tocar la melodía y, tras ganar una carrera, obteníamos su total lealtad.

tían las tres dimensiones y qué nuevos impedimentos surgían con ellas, además de reciclar su motor y aplicarle varias modificaciones para adecuarlo al salto de saga y género. Para él, la mejor manera de disfrutar del Hyrule tridimensional que había en su cabeza era la vista en primera persona, pero el devenir del desarrollo condicionó la perspectiva ante la necesidad de poder ver el rediseño que sufrió el héroe, mucho más adulto y refinado, y posteriormente, la etapa vital en la que se encontraba. Una vez establecido que sería un juego en tercera persona, era imperativo trasladar una de las señas de identidad de la saga eliminando el más mínimo rozamiento: la satisfacción del combate con espada. Este tema implicaba varias dificultades. ¿A qué enemigo atacar? ¿Cómo defenderse de ataques simultáneos?

Finalmente, la solución pasó por activar un bloqueo de la cámara denominado *Z-targeting*. Al pulsar el gatillo del mando, Link encaraba directamente al enemigo de tal manera que se evitaba la ridícula y frustrante situación de batirse en duelo con el aire de alrededor. Para tener claro qué enemigo se encontraba bloqueado, se empleó un cursor triangular. Dicho recurso resultaba demasiado tosco visualmente, por lo que buscaron una forma de integrarlo mejor con el ambiente. ¿Cuál era el mejor indicativo para señalar monstruos y puntos de interés? Dotar a Link de un acompañante pequeño, a modo de puntero. Así, este nuevo sistema de navegación dio lugar a Navi (*Navigation System*).

Una vez solucionada la interacción de Link con las tres dimensiones, el siguiente paso era construir un mundo en el que vivir sus aventuras. 'A Link to the Past' ya consiguió presentar un entorno que daba la sensación de estar poblado de vida y secretos, y en Nintendo querían llevar ese sentimiento al nuevo título de la saga. A pesar de que Miyamoto consideraba que la historia era un tema secundario que per- →





filar más adelante, si querían construir el Zelda definitivo, más rico y más maduro, los habitantes de Hyrule tenían que estar a la altura de la jugabilidad. Es imposible desarrollar a los personajes sin profundizar más en la historia, por lo que ambas iteraciones conceptuales llegaron de la mano: 'Ocarina of Time' trabajó más sus personajes, pobló el mundo de NPC más relevantes y asentó nuevas razas que serían una constante en futuros juegos desde ese mismo momento.



Faltaba otra de las señas de identidad de la saga: las mazmorras. Uno de los jóvenes miembros del equipo de desarrollo, Eiji Aonuma, llamó poderosamente la atención de Miyamoto. El creativo japonés, sorprendido por sus buenas ideas, delegó en él la tarea de hacer lo que más le gustaba: plantear puzzles. Si el universo y los habitantes de Hyrule iban a alcanzar un nuevo escalón de madurez, los templos y palacios no podían quedarse atrás. La dualidad de los dos mundos complementarios en 'A Link to the Past' había funcionado de manera excelente tanto a nivel de jugabilidad como de crítica, por lo que, por fin, había llegado el momento: la idea original de Miyamoto de incluir viajes en el tiempo iba a poder implementarse. La aventura comenzaría presentando a un Link joven, que debería superar diferentes pruebas y evolucionar hasta ser un adulto, viajando entre ambas etapas para influenciar presente y pasado y poder cumplir así su destino. Todos los ingredientes estaban ya dispuestos y la suerte, echada. ¿Cumpliría el salto de Link a las tres dimensiones las expectativas de los *fans*?



Hablar de 'Ocarina of Time' siempre es meterse en un barrizal del que muy posiblemente salgas manchado: o te salpican los charcos de los que dicen que es un juego aburrido, lineal y que no sirve para nada, o te da un pegote de lodo lanzado por alguien que lo ensalza como lo mejor que le ha ocurrido a esta industria. La que escribe estas líneas lleva tatuada la Melodía del Tiempo en la muñeca, lo que probablemente sea un indicativo muy esclarecedor sobre qué significa este título para mí. ¿A qué viene este anticlimático *impassé*? Hablar sobre un juego sobre el que se han dicho tantas cosas y que conlleva una





Con el agua al cuello

A pesar de que las mazmorras de 'Ocarina of Time' no sobresalen dentro de la tónica general de la saga, una de ellas cuenta con un endemoniado y brillante diseño: el Templo del Agua. Considerada la mazmorra más difícil de todos los juegos, nos obligaba a jugar constantemente con el nivel del agua para hacer *backtracking* y alcanzar los distintos pisos. Además, teníamos que acudir constantemente al menú de equipo para ponernos y quitarnos las botas de hierro, lo que resultaba tremendamente tedioso y agobiaba aún más a todos aquellos que se perdían en los húmedos y laberínticos pasillos.



«TRAS 'THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST', EL SIGUIENTE PASO ERA VER SI AÑADIENDO DOS DIMENSIONES MÁS, TODO SEGUÍA EN EQUILIBRIO»

enorme carga emocional para tanta gente es harto complicado. 'Ocarina of Time' está envuelto en un manto de devoción y nostalgia, y es innegable, pero también lo es que su creación supuso un punto de inflexión en la industria, uno de esos hitos en el eje cronológico del videojuego que recondujeron el devenir del sector. Dónde empieza una cosa y termina la otra es una lectura personal que cada uno debe hacer, pero aproximarse a la primera aventura tridimensional de Link en la actualidad requiere que hagamos nuestro propio viaje en el tiempo para observarlo y disfrutarlo todo en su contexto.

'Ocarina of Time' comienza en el poblado de los Kokiri, una suerte de niños perdidos ataviados al más puro estilo Peter Pan. Navi acude con urgencia a llevar a Link ante el oráculo del poblado, el Árbol Deku, que le pone en antecedentes: un antiguo mal se está expandiendo por la tierra, y la única persona que cuenta con los recursos para atajarlo es la princesa. Este primer emplazamiento sirve para familiarizarse con el nuevo Hyrule, que en su día resultaba espectacular y tremendamente realista. Tras superar la primera mazmorra, sucede uno de los momentos más extasiantes del juego, e incluso de la saga: la primera salida al *overworld*. Los mapas de 'The Legend of Zelda' siempre han podido presumir de ser extensos, pero jamás se había podido disfrutar de un entorno →







abierto en tres dimensiones. A finales de los noventa, la sensación de que Link estaba viviendo una aventura prácticamente indistinguible de la realidad nos golpeaba en la cara en cuanto nos asomábamos a la vasta explanada. Era delicioso corretear sin rumbo fijo por varios kilómetros cuadrados de nada salpicada con un puñado de plantas, intentar asomarse por encima de las vallas que separaban el lago Hylia, entrar en Kakariko, que se antojaba colosal y vivo, o asomarse al abismo surcado por el río en el Valle Gerudo imaginando qué aventuras nos depararía nuestro recorrido por aquellas tierras. El grueso de todo aquello era puro vacío, pero la emoción de recorrer algo como jamás se había visto entonces llenaba cualquier espacio de sueños e ilusiones.

El primer encuentro con Zelda tras atravesar la ciudadela de Hyrule es otro de los momentos clave de 'Ocarina of Time'. La princesa ya no es una damisela en apuros, la excusa para otorgarle a Link su papel de héroe salvador. La joven hyliana le saca mucha ventaja al protagonista en lo que a recursos y conocimiento se refiere, y tiene sus propios planes e intenciones para conseguir que Ganondorf, el villano de la saga que ha tomado forma antropomorfa, no consiga robar la Trifuerza. De forma paralela a 'A Link to the Past', de nuevo debemos resolver tres mazmorras introductorias para conseguir el acceso a la Espada Maestra, pero todo se trunca en cuanto abrimos la cámara del Templo del Tiempo, que contiene la preciada arma. Tras posar las manos en la espada, despertamos en un futuro totalmente engullido por el mal, y un anciano de aspecto venerable nos explica qué ha sucedido: Ganondorf aprovechó nuestra incursión en la cámara de la Espada Maestra para acceder al Reino Sagrado y robar la Trifuerza del Poder, con la que sometió a todo el reino de Hyrule, que ha sucumbido a las tinieblas. Dada la enorme diferencia de poder entre el héroe y el villano, Link se sume en un profundo letargo durante siete años, hasta que su cuerpo adquiere la madurez suficiente como para poder blandir la Espada Maestra e intentar enfrentarse al señor del mal. Para poder encerrar de nuevo al malvado, debemos despertar a los siete sabios de siete templos diferentes.

Nuestra primera salida al exterior tras dicha revelación muestra un Hyrule totalmente devastado, que ahora sí se antoja vacío y carente de vida. El choque más





«EL TEMPLO DEL BOSQUE ES UNO DE LOS MOMENTOS MÁS BRILLANTES DE 'OCARINA OF TIME', UNA PERFECTA SINESTESIA DE LA MALDICIÓN QUE HA ASOLADO HYRULE»







fuerte contra la infancia de Link se produce al visitar su hogar de nuevo: todos los Kokiri siguen siendo niños, y nadie le reconoce. La primera mazmorra que debemos superar, el Templo del Bosque, es uno de los momentos más brillantes de 'Ocarina of Time', una perfecta sinestesia de la maldición que ha asolado Hyrule: no hay ni rastro de las amigables criaturas de los bosques, tan sólo un enorme muro cubierto de hiedra y una canción de acordes angustiosos, entremezclados con gemidos lastimeros e instrumentos de viento que emulan el ulular de criaturas ocultas en las sombras. Al final, le espera su mejor amiga, a la que la imprudente acción →

del joven héroe ha arrastrado hacia la responsabilidad de verse involucrada en el conflicto. El viaje en el tiempo no sólo ha cambiado el aspecto de Link: también ha alterado las reglas del juego, y todo es más hostil y complicado. Las dos Hyrules son una metáfora perfecta de la niñez contra la vida adulta: si volvemos a depositar la espada en su pedestal, retornamos al pasado, donde reina la paz y la placidez y podemos acceder a todos los minijuegos y entretenimientos de la ciudadela. Si volvemos a arrancarla del pedestal, viajamos al futuro, donde nuestro único cometido es enfrentarnos a nuestro destino. Placer y despreocupación frente a miedo y madurez.

A pesar de sostener el título y resultar un recurso tremendamente impactante en su momento, la forma en la que están implementados los viajes en el tiempo en 'Ocarina of Time' es poco orgánica y está bastante más desaprovechada que, por ejemplo, los saltos entre ambos mundos en 'A Link to the Past'. Sólo en momentos muy puntuales necesitaremos volver al pasado para desencadenar algún evento que influya en el futuro y viceversa; incluso el Templo del Espíritu, que debemos superar con Link niño y Link adulto, tiene dos partes bien diferenciadas que se superan sucesivamente, no en paralelo. Al final el descuadre temporal resultó más un valioso recurso narrativo que un eje sobre el que articular la jugabilidad, brindando personajes como Sheik, el joven misterioso de aspecto ninja que resulta ser el alter ego de la princesa Zelda en uno de los giros de guión más famosos de toda la historia del videojuego. Toda la trama culmina con el reencuentro entre ambos personajes, donde Link tiene que volver a ser un niño tras



derrotar a Ganondorf para dejar las cosas como estaban y poder disfrutar, por fin, de los siete años que le fueron robados.

'Ocarina of Time' supone la culminación de una etapa, una búsqueda de la perfección a lo largo de una saga. Su mayor mérito consiste en haber trasladado la filosofía de las anteriores entregas a una nueva dimensión, trabajando los puntos en los que los anteriores títulos eran más humildes —como la trama— y refinando con timidez todos aquéllos que los hacían ser lo que eran, como las mazmorras y el *overworld*. No es el 'Zelda' que reinventa la esencia, ni propone nada extraordinariamente nuevo, pero sí asentó muchas de las bases de la saga, dejó un valiosísimo poso en la historia del videojuego, y supuso un referente a la hora de acometer desarrollos en tres dimensiones. Miyamoto y Aonuma reconocen que el juego ha envejecido mal y que, mirando atrás, tiene considerables problemas, sobre todo de ritmo y de linealidad. Aun así, todos aquéllos que pudieron asistir en su momento al despertar del Héroe del Tiempo probablemente guarden en sus corazones uno de los momentos más satisfactorios como jugadores en su vida. Los que pretendan acercarse hoy a Hyrule deben hacer su propio viaje temporal y retroceder veinte años para intentar disfrutar todo lo que 'Ocarina of Time' ofrece, que no es más que algo que se ha repetido posteriormente numerosas veces y de mejor manera.

Las ventas y la crítica aplaudieron de forma unánime esta nueva entrega, que se





convirtió en una de las más exitosas de la saga al colocar siete millones y medio de unidades en los hogares de todo el mundo. Como curiosidad, si bien la relación de la saga con la cronología resultó tremendamente tortuosa, 'Ocarina of Time' lo voló todo definitivamente por los aires. Conforme se lanzaban nuevas entregas, los *fans* intentaban encajar cada título en un cubo de Rubik al que le habían intercambiado dos pegatinas, en un problema que carecía de solución. Señalando líneas de diálogo, páginas de los manuales y desbrozando la trama, se llegó a cierta unanimidad en el eje temporal que vertebraba todas las aventuras. 'The Legend of Zelda: Ocarina of Time' era esa pieza de aristas casi antagónicas al hueco que queda en el puzzle, pero que sólo encaja si ejercemos demasiada presión. En la composición, quedaba mal. No cuadraba. Y entonces, comenzaron las especulaciones acerca de las polémicas líneas temporales. ¿Había ocasionado el escarceo de Link con el tiempo un desdoblamiento de la realidad? Eiji Aonuma, muchos años después, confirmó lo que muchos sostenían: la apertura de la cámara de la Espada Maestra había creado una paradoja temporal, dando lugar a tres líneas diferentes de las que colgarían el resto de títulos, según se diese un futuro u otro. Pero la más importante, la que nos ocupa, es aquella que acompaña a Link niño, con todos sus recuerdos intactos tras derrotar a Ganondorf. Es recorriendo esta trama donde encontramos la relación más fuerte de la saga con el tiempo e irónicamente, esta vez, Miyamoto no se vio involucrado. →





THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK — UNA AVENTURA DISTORSIONADA

Si algo caracteriza a 'The Legend of Zelda' es el *timing* reposado que separa sus entregas principales. La secuela de 'Ocarina of Time' transgredió muchos de los estamentos de la saga, y el primero fue éste: tras el abrumador éxito de ventas que supuso la aventura del Héroe del Tiempo, en Nintendo reclamaron un nuevo título protagonizado por el hyliano, cuyo plazo de desarrollo no superase el año. Tras su desempeño en la concepción de las mazmorras de 'Ocarina of Time', Eiji Aonuma consiguió el permiso de Miyamoto para embarcarse en un proyecto personal. La necesidad de tener este nuevo Zelda en tan poco tiempo impuso que tuviese que frenar en seco y reconducir todos sus esfuerzos, ya que Shigeru le pidió que se encargase del desarrollo del nuevo título. Junto a la ayuda de Koizumi, otro de los miembros estrella del equipo, Aonuma se hizo la pregunta que le aterrorizaba no poder responder: ¿cómo iba a conseguir tener un nuevo 'Zelda' en un año? Es más: ¿cómo iba a lograr que fuese un título que pudiese, al menos, mirarse cara a cara con 'Ocarina of Time'?

La respuesta estaba ahí desde el principio, literalmente hablando. El motor y los *assets* del juego permitían construir una secuela directa como si de una caja temática de Lego se tratase. Contando con el equipo de desarrollo original perfectamente familiarizado con todo el contenido del título anterior, preparar una nueva entrega principal ya no se antojaba tan descabellado. Aun así, y a pesar de que el *overworld* de 'Ocarina of Time' fue una de sus mayores señas de identidad y la obsesión por la construcción de vastos mundos era una constante en la saga, aquí no había ninguna ocarina para jugar con el tiempo a placer: las fechas eran las que eran, e intentar iterar sobre la entrega anterior era sencillamente imposible. Eiji Aonuma miraba cómo con cada tictac del reloj se le escapaban un par de valiosos segundos para realizar su cometido. Y entonces, lo tuvo claro: si la secuela de 'Ocarina of Time' tenía que ser menos ambiciosa y más pequeña, la densidad de vida y de cosas por hacer aumentaría como compensación.

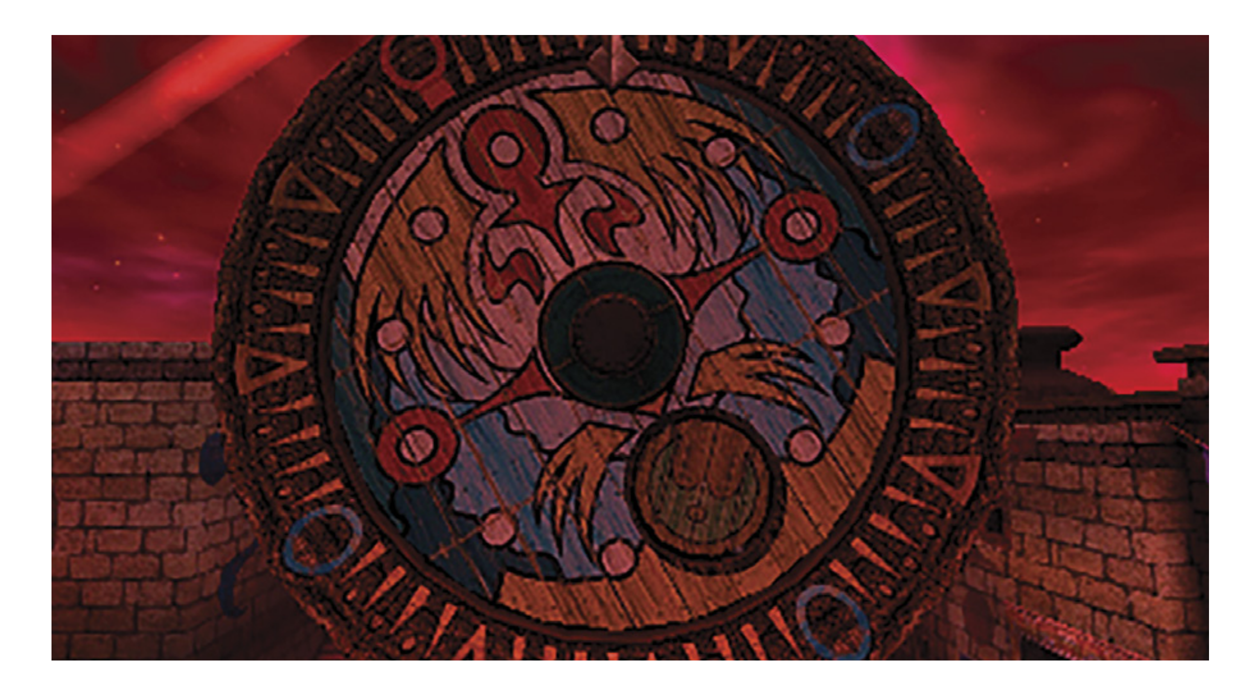
Teniendo limitado el espacio de actuación, los NPC se convirtieron en los custodios de las misiones secundarias y los secretos del juego. Buscando apurar al máximo todos esos recursos ya existentes, Aonuma vio una excelente oportunidad en explotar un personaje que aparecía fugazmente en 'Ocarina of Time': el vendedor →



Déjame apuntarlo en mi lista de cosas

Llevar el registro mental de todo lo que ocurre en Termina es prácticamente imposible. Aonuma era consciente de que la época de los cuadernos y los bolis para apuntar los secretos de los juegos había quedado atrás hace veinte años, por lo que incluyó un registro de eventos denominado Cuaderno de los Bomber. Cada vez que interactuábamos con un personaje que guardaba una misión, el encuentro quedaba anotado automáticamente para que pudiésemos consultarlo a voluntad y viajar hasta la fecha, y así intentar completar la tarea.





de máscaras. Combinando los habitantes del nuevo mundo con máscaras que afectasen a las relaciones con ellos, las posibles tramas y consecuencias de nuestras acciones se multiplicaban exponencialmente. No se sabe a ciencia cierta hasta qué punto la ausencia de Miyamoto en este proyecto condicionó —o más bien dejó de condicionar— su desarrollo, pero la secuela de 'Ocarina of Time' es, sin duda, el título de la saga más estructurado sobre la narrativa, donde cada una de las historias es determinante para conseguir una de las máscaras o abrir el acceso a otras secundarias. Una idea de Koizumi puso el broche a esta extraña reinterpretación de la saga y le añadió una vuelta de tuerca a la dificultad: para salir airoso de su nueva aventura, Link debía superar el juego en una semana. Temiendo que los eventos a los que atender quedasen demasiado dispersos y confusos, finalmente redujeron el plazo a tres días.

Teniendo claros los actores y el *motto*, sólo hacía falta un guión que interpretar: después de conseguir sellar a Ganondorf en el Reino Sagrado, Link niño parte con



su yegua Epona en busca de la mejor amiga que hizo durante su anterior aventura: Navi. Cuando su viaje le lleva a las tierras de Termina, tropieza con un Skullkid ataviado con una extraña máscara de aspecto amenazador. Link no sale bien parado de su encontronazo con el ser de los bosques, y acaba transformado en un Deku y despojado de su Ocarina del Tiempo. Al llegar a Ciudad Reloj, el bastión principal de aquellas tierras, un nervioso vendedor de máscaras le implora que recupere el artefacto de manos de Skullkid, o el mundo tal y como lo conocen será destruido. Poseído por un antiguo mal encerrado en la máscara, conocida como Máscara de Majora, Skullkid ha invocado una luna gigante de aspecto demoníaco que se precipitará contra Termina en setenta y dos horas, destruyendo por completo a todos sus habitantes y parajes.

Si queremos completar la línea argumental principal, Link tiene que enfrentarse contra cuatro guardianes protectores de cuatro templos diferentes. Antes de alcanzar cada uno de ellos, debemos hacernos con varias máscaras, de las cuales,

«EL CONTRASTE CON EL MUNDO LUMINOSO Y AMABLE DE LA PRECUELA ACENTÚA LA SENSACIÓN DE DESASOSIEGO QUE RECUBRE, COMO UNA FINA PELÍCULA, A CADA UNO DE LOS PERSONAJES DE 'MAJORA'S MASK'»





algunas nos brindarán el aspecto y los poderes de tres de las razas más significativas de la saga (Deku, Goron y Zora). Comparado con los tres templos de Link niño y los siete de Link adulto de 'Ocarina of Time', la nueva aventura se puede antojar, *a priori*, escasa, pero el desarrollo necesario para llegar a cada una de las zonas principales es mucho más intrincado y complejo. Donde la saga, hasta el momento, usaba su tautología del *avanzo-me atasco-encuentro un ítem-vuelvo y lo uso*, 'Majora's Mask' es menos evidente y más sibilino, por lo que en algunos momentos no tendremos claro si estamos luchando por satisfacer uno de las decenas de anhelos de sus personajes o realmente seguimos en nuestro camino para detener la caída de la luna.

Mucha gente esgrime que 'The Legend of Zelda: Majora's Mask' es un juego totalmente independiente con una *skin* de la saga de Nintendo; lo cierto es que nadie sabe si, de no haberse producido la acuciante necesidad de tener un nuevo Zelda, el proyecto de Aonuma habría tomado derroteros similares. Lo que no se puede negar es que el hecho de ser una secuela →





de 'Ocarina of Time' condiciona de manera importante la sensación que transpira el juego. El contraste con el mundo luminoso y amable de la precuela acentúa la sensación de desasosiego que recubre, como una fina película, a cada uno de los personajes que ya conocíamos: donde había despreocupación —los ajenos al conflicto con Ganondorf— o serena determinación —aquéllos más relevantes en la lucha—, ahora hay angustia y miedo. No es sólo la inevitable destrucción que amenaza su existencia: cada uno de ellos tiene sus propios problemas; algunos llegan al punto de ignorar el inminente cataclismo porque se encuentran totalmente absorbidos por sus propios temores.

Y es que, si hay un sentimiento que predomina en 'Majora's Mask', es la angustia. Hasta el propio *overworld* de Termina se antoja, comparado con sus antecesores, claustrofóbico. La distancia entre cada uno de los emplazamientos es drásticamente menor que la que separaba a las diferentes tribus de 'Ocarina of Time', y aunque este hecho facilita enormemente nuestros desplazamientos de uno a otro, lo cierto es que la sensación de que no hay ni un solo remanso aislado donde podamos escapar del destino que nos han impuesto es constante. Todo esto queda acentuado por la figura de la Luna, siempre vigilante y cada vez más cercana y amenazadora, y el inexo-

Amor bajo la luna

Una de las misiones que más marcó a los jugadores es la que atañe a los personajes de Anju y Kafei. La secundaria más larga y complicada de todo el juego nos conducía a llevar a Kafei, convertido en un niño por la acción de Skullkid, ante su prometida Anju. Ignorando el inminente cataclismo y el aspecto infantil de su novio, el reencuentro de ambos amantes constituía uno de los momentos más intensos del juego.



rable indicador de la pantalla por el que se escapa cada valioso minuto de los tres días con los que contamos. La banda sonora olvida cualquier tinte ameno y agradable e incrementa las sensaciones de incomodidad, con acordes mucho más agudos, casi desquiciados, e instrumentos que tocan haciendo vibrar notas sostenidas.

Ni siquiera la posibilidad de volver con nuestra ocarina al amanecer del primer día —mecánica indispensable para superar el juego— sirve para eliminar parte de este agobio, pues retroceder en el tiempo tiene también sus propias consecuencias: todo vuelve a su estado inicial, salvo nuestro inventario de objetos clave y máscaras. El progreso en las misiones secundarias, los templos, nuestras rupias, bombas, flechas y cualquier contacto o relación con los personajes se pierden en el olvido. Link está condenado a recordarlo todo y repetir una y otra vez el bucle. Cada uno de los minutos es precioso, y atender a una tarea hará que tengamos que dejar de lado otra, por lo que al final estamos condenados a rememorar nuestros fracasos en cada nueva iteración. →



Por si este cóctel de ingredientes no fuese lo suficientemente inquietante, 'Majora's Mask' está plagado de simbología e ideas. Mucha gente defiende que la aventura de Link no es más que un camino por las fases del duelo porque el héroe muere en su enfrentamiento inicial contra Skullkid. Se pueden sacar muchas lecturas filosóficas de su universo retorcido, pero la más importante de ellas, que se plantea de forma explícita en el clímax del juego, está relacionada con una característica muy común de las relaciones humanas. En el interior de la Luna, antes de la batalla final, cuando todo cambia radicalmente y nos encontramos en un gigantesco y apacible prado verde, podemos jugar con unos niños ataviados con las máscaras de los jefes. Ellos nos preguntan qué significa para nosotros la amistad, o hasta dónde estaríamos dispuestos a llegar por nuestros seres queridos. El último cuestiona si la cara debajo de la máscara es nuestra verdadera cara. Link, durante toda la aventura, no ha hecho más que jugar a ser quien no era, a impostar personajes y atuendos para adaptarse a todo aquello que la gente necesitaba. Sólo cuando se deshace de todas esas máscaras consigue obtener la más poderosa del juego, la Fiera Deidad. La sociedad —y especialmente la nipona— se enfrenta de la misma manera a sus relaciones sociales, llevando en cada contexto la máscara que se presupone que deben llevar. Una analogía brillante y profundamente triste.

'Majora's Mask' es una de esas siestas tras una comida pesada, donde todo adquiere tintes histriónicos y tenemos la constante sensación de andar en un fino cable que separa el sueño de la más horrible pesadilla. Casi se antoja un castigo al joven Link por haber jugado con el tiempo en su anterior aventura, condenándole a una dimensión alternativa de recuerdos distorsionados donde rememorar sus peores sensaciones una y otra vez, viviendo la



angustia y la desesperanza que ha calado en todos sus amigos ¿Qué pierde en cada uno de estos ciclos? ¿Es el mismo instante repetido, o con cada nuevo reinicio se enhebra un nuevo hilo temporal alternativo? La crítica torció el gesto ante una secuela que disentía demasiado con algunos de los cimientos más profundos de la saga, y muchos se quejaron de que el condicionante del tiempo impedía disfrutar el juego de una manera calmada y pausada, mucho más *Zelda*. Las ventas de 'Majora's Mask' fueron modestas: apenas superó los tres millones de unidades, y sólo el paso del tiempo le ha encumbrado hacia una posición más digna, reivindicándole como uno de los juegos más adultos y originales de su época, donde todos sus personajes funcionan como los engranajes de un intrincado reloj que marca las horas una y otra vez, inexorablemente. →





Fueron años fundiendo metales cobrizos, vertiendo el fluido en moldes, dejando enfriar cada pieza y bruñéndola con esmero. Años colocando cada resorte, cada muelle, cada pequeña palanca y todos los engranajes para que cada una de las piezas realizase ese pequeño movimiento que empujaba las contiguas. Años de ajustes y cambios, de afinamientos y reparaciones. Finalmente, los sueños de Shigeru se materializaron y tomaron forma: el Héroe del Tiempo consiguió conquistar triunfante las tres dimensiones y, a la vez, encandilar a millones de jugadores que asistieron totalmente embelesados a sus aventuras. El reloj que Miyamoto construyó junto a su fiel equipo nos permitió transformar tardes enteras de juego en minutos que pasaban volando. A día de hoy, aun con la esfera algo opaca, las agujas vibrando y el calendario congelado, puede transportarnos una vez más hacia el pasado para revivir todas las sensaciones que un día experimentamos. Aventuras en las que nos sentimos, junto a Link, auténticos dueños del tiempo.



Ecos

Ecos

Ecos

Ecos

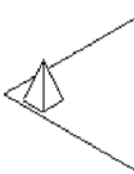
Ecos

ILUSTRACIÓN: SERGI LAPUERTA

por Pedro J. Martínez

Dicen que fue uno solo el que acabó con el demonio, pero yo vi a varios. Decenas incluso, todos idénticos. Un ejército de clones. Salían de la nada y se compenetraban como si todos pensaran lo mismo a la vez. Sin embargo, cuando todo acabó, tras la nube de polvo sólo había un héroe y un monstruo derrotado.
Y de algún modo supe que lo que acababa de presenciar era extraordinario. →

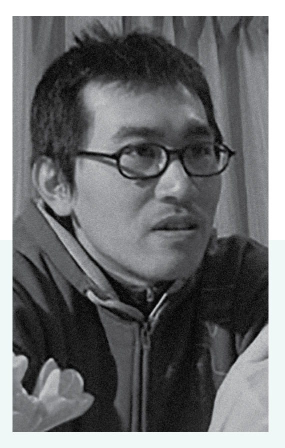




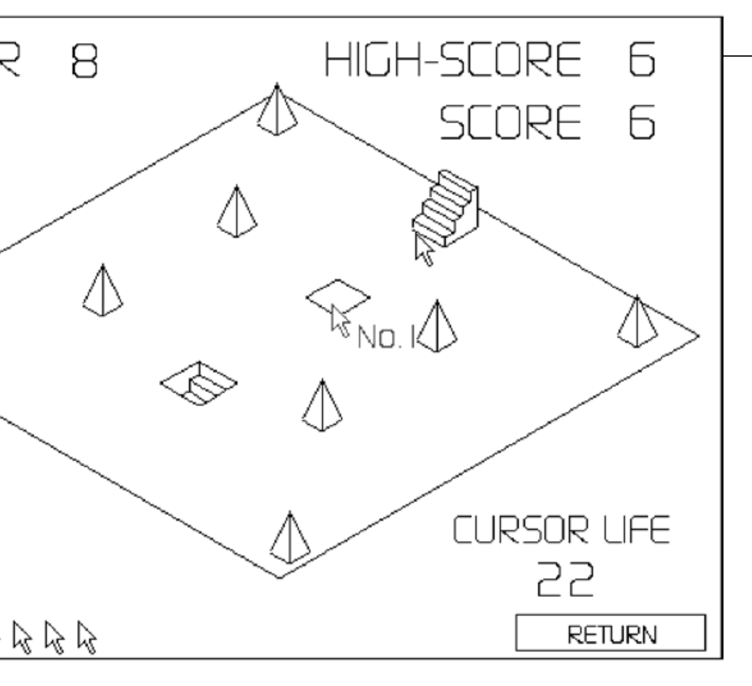
¿Habéis tenido alguna vez la sensación de que vuestra vida es sólo una pequeña fase, un eslabón intermedio de una gran cadena que no alcanzáis a comprender? No sois los únicos. Inesperadamente percibimos resonancias, matices de experiencias que nunca hemos vivido, y quizá por eso la reencarnación es un pilar indiscutible de casi cualquier creencia religiosa. ¿Dónde estaba nuestra conciencia, nuestro yo, antes de nacer? ¿A dónde va tras la muerte? Todas las civilizaciones, incluso las que no tuvieron contacto entre sí, estaban convencidas de que había algo inmortal capaz de habitar otros cuerpos o adoptar otras formas. Así lograban el ansiado consuelo, al que daban forma de divinidad y rendían culto, pues sus manos sostenían el cántaro rebosante de la vida eterna, aunque ésta fuera una suma inconexa de vidas pasajeras. Pueden pasar cientos, miles de años, pero los cultos nunca cambian. Los dioses nunca mueren. El ser humano se inventa respuestas porque es incapaz de reconocer que no puede hacer frente a la única pregunta que importa: ¿Tenemos sólo esta oportunidad para existir?

David Johnston (con 20 años)

De forma mucho más prosaica, los videojuegos han trasladado parte de estos fundamentos a algo tan sencillo como las vidas extra: un marcador brillante que nos indica en todo momento el número exacto de oportunidades que nos quedan. Si el personaje falla y muere, vuelve al último *checkpoint*, sin recuerdos, sin conciencia. Pero algo es diferente: justo en ese momento el jugador se erige en esa divinidad. En sus manos sostiene el aparato que controla el destino del avatar en la pantalla. Él sí que recuerda, estaba presente cuando su anterior yo falló. Escuchó el eco. Aprendió la lección. Pero a alguien se le ocurrió que esto podía ser insuficiente. ¿Y si las vidas anteriores tuvieran un efecto permanente? Quizá, todas sucedían al mismo tiempo, pero en diferentes realidades. Sólo había que superponerlas y escuchar con atención. Entonces, ninguna vida se habría perdido, todas las acciones tendrían reflejo en el mismo escenario, superpoblado de yos. Seres idénticos, una única mente controlando diferentes manifestaciones de un solo cuerpo. ¿Quién necesita aliados cuando puedes cooperar contigo mismo?



Yoshio Ishii



'Cursor*10'

■ El cursor a rebufo del caracol

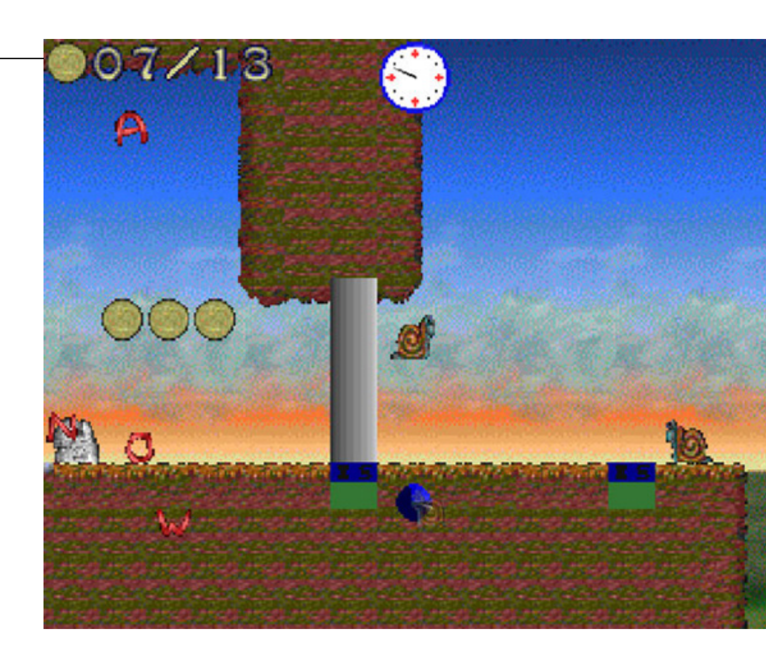
'Cursor*10' se hizo (moderadamente) viral en 2008. Se trataba de un videojuego de navegador, gratuito y sin adornos, en el que manejábamos nuestro puntero resolviendo sencillos puzles y subiendo pisos hasta llegar al número dieciséis. Teníamos, como su nombre indica, tan sólo diez intentos o vidas. Pero en un momento determinado, algo no cuadraba: en el piso octavo había una baldosa-interruptor que teníamos que pulsar para que apareciera la escalera que nos llevaba al siguiente, pero cuando soltábamos para cruzar, ésta desaparecía. Era completamente imposible progresar. No era un fallo del juego: todo cobraba sentido cuando los poco más de treinta segundos de vida terminaban, y volvíamos al principio. Nada parecía haber cambiado... pero ya no estábamos solos. La sombra del cursor que fuimos hace medio minuto aparecía, ajena a nuestra presencia, repitiendo paso por paso todas nuestras acciones. Sólo había que seguirlo, esperar a que pulsara el interruptor y aprovechar ese momento para escalar al siguiente piso. Qué fácil, y a la vez qué ingenioso.

La mente detrás de 'Cursor*10' era la del joven japonés Yoshio Ishii, también conocido por el nombre de su proyecto unipersonal, Nekogames, una escueta página web donde mostrar pequeños juegos propios basados en Flash y dar, en definitiva, rienda suelta a su creatividad. Suele decirse que fue 'Cursor*10' el que lo inició todo, del que bebieron cada uno de los juegos comerciales cimentados en esta mecánica de autocooperación, pero él no fue el primer exponente real. Para encontrarlo, vamos a tener que viajar al Reino Unido.... y casi una década al pasado.

Aterrizamos en 1999. Época de eclosión de PlayStation. Una versión de la misma, de color negro y con un kit de desarrollo llamado Net Yaroze, permitía a un amplio grupo de usuarios plasmar sus creaciones gracias a una serie de herramientas de creación y diseño. David Johnston era uno de los más aventajados. Mientras que la mayoría simplemente ex- →

De la marmota al gato manchado

A David Johnston el nicho de Net Yaroze se le quedaba pequeño. Él era insaciable, y mucho antes de enrolarse en la florida comunidad de desarrolladores para la PlayStation negra, ya había creado cientos de pequeños videojuegos de dominio público para las microcomputadoras británicas de Acorn. Uno de ellos, llamado 'Groundhog' y para Acorn Archimedes, mostraba un sistema de juego muy similar al de 'Time Slip', sólo que en vista cenital y sin *scroll*, pero con la posibilidad de salvar a nuestro antiguo yo si lográbamos, en una iteración futura, eliminar al enemigo que lo mató en primer lugar. Años más tarde, David se internó de forma profesional en el desarrollo de videojuegos con Smudged Cat Games, compañía unipersonal con la que reeditó 'Time Slip' y concibió entre 2012 y 2014 algunos títulos de cierto recorrido en la escena independiente, como 'Gateways' o 'The Adventures of Shuggy'. En éste último, las mecánicas de autocooperación basadas en deslices temporales volvían a aparecer para engatusar a la crítica. Nunca dejaron de ser sorprendentes.



'Time Slip'

perimentaba, tratando de copiar las mecánicas de sus juegos favoritos, David logró inventar algo que jamás se había visto. 'Time Slip' parecía un *platformer* simplón basado en la recolección de monedas pero, ay, las apariencias engañan. El caracol protagonista tenía una habilidad increíble: tras un breve lapso de tiempo, una extraña paradoja temporal sucedía, pues un fantasma con idéntica apariencia que el gasterópodo, y realizando las mismas acciones pero con un ciclo de retraso, se incorporaba a la partida.

'Time Slip' no circunscribía la autocooperación al sistema de vidas, puesto que a nuestro caracol no le pasaba nada al terminar cada ciclo —unos cuarenta segundos—, y podía quedarse tranquilamente esperando a que sus clones o fantasmas realizaran las tareas establecidas por él mismo para seguir progresando. Y, además, nos obligaba a no tocarlos para no desencadenar una paradoja espacio-temporal que resultara en el universo plegándose sobre sí mismo y en la obligación de reiniciar el nivel. Pero es indudable que, en esencia, se trata del mismo sistema de juego del que hizo gala, nueve años después, 'Cursor*10'. 'Time Slip' nunca se comercializó, aunque fue publicado en la *demo* número 48 de la PlayStation Magazine, así que o bien Yoshio Ishii llegó a posar sus manos en ese CD, donde aparecía la creación original de David Johnston —nunca lo mencionó en ninguna entrevista, de hecho, Ishii reconoce como única fuente de inspiración una aplicación Flash de Yugo Nakamura en la que se registraban los movimientos del ratón—, o por el contrario nos encontramos ante uno de los casos más incontestables de *great minds think alike*. Sea como fuere, a 'Time Slip' le corresponden los honores como pionero, pero fue 'Cursor*10' el que le dio la forma adecuada, la obra que inspiró e influyó a toda una pequeña lista de sucesores, el sonido que chocó contra la pared y regresó con otra forma pero idéntica esencia. Herederos que, en definitiva, hicieron suya la idea y la aplicaron en sus propios universos.

■ La reverberación de 2009

Tan sólo un año después de que 'Cursor*10' sorprendiera a propios y extraños, comenzaron a aparecer contextualizaciones muy variadas e interesantes. La más significativa apareció en PSP, y en exclusiva para Japón. La mano ejecutora, Silicon Studio; la mano ejecutiva, FromSoftware. Así, 'Onore no Shinzuru Michi wo Yuke' sería el primer videojuego comercial que trasladaría y expandiría el sistema de juego de 'Cursor*10' hasta construir un título con el empaque suficiente para ser comercializado. La iniciativa vino de Kouichi Watanabe, quien quedó prendado de la pequeña aplicación Flash de Ishii y empezó a dibujar en su mente su propia interpretación. El cambio más llamativo de 'Cursor*10' a 'Onore' fue el estético. 'Cursor*10' era un título minimalista, con fondo blanco y unas pocas líneas negras resaltando los contornos de los escasos elementos y los bordes del escenario, pero 'Onore' se apoyaba en la tradición artística del *ukiyo-e*, especialmente en la obra de Utagawa Kuniyoshi —uno de los enemigos finales es una fidedigna representación de su grabado en madera 'Takiyasha la bruja y el espectro del esqueleto'— para llenar de color unos escenarios en los que se había respetado casi todo el legado.

Watanabe solicitó el permiso de Ishii para hacer suyo el sistema de juego de 'Cursor*10', pero aun así

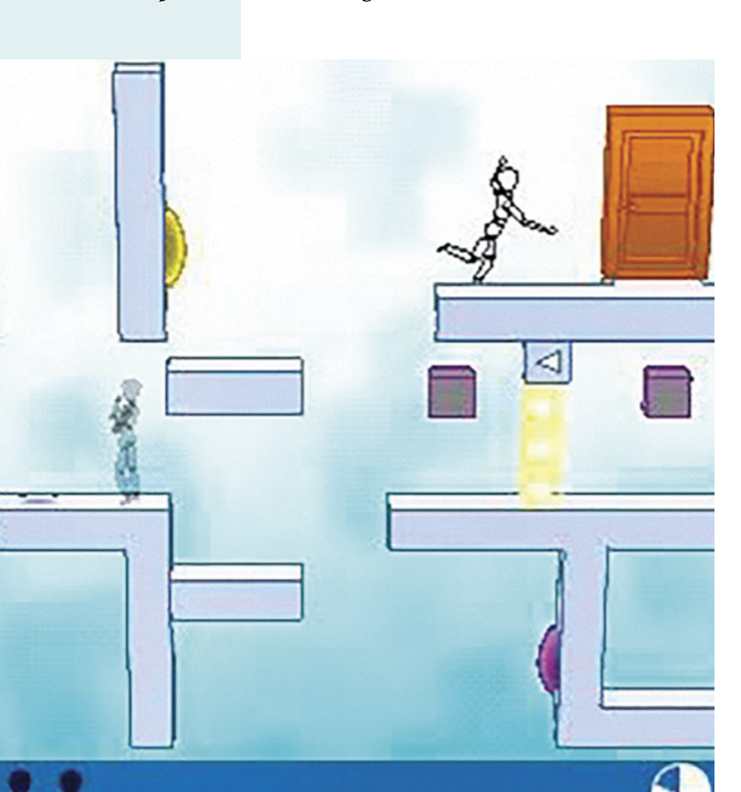
quiso alterarlo lo menos posible. Le dio al pequeño juego de navegador un tratamiento de obra maestra, mostrando un respeto casi reverencial. Ahí seguían la perspectiva isométrica, las baldosas-interruptor, las escaleras que nos permitían transitar entre los diferentes pisos e incluso los retos que han de superarse por medio del *button mashing*. En 'Cursor*10' nos encontrábamos en un momento determinado con una caja a la que teníamos que hacer clic cien veces, lo que resultaba casi imposible con una sola vida de apenas treinta segundos. La cosa cambiaba cuando nos aliábamos con nuestras anteriores vidas y, sumando efectivos, conseguíamos abrirla en un periquete. Pues bien, 'Onore' trasladó esta idea a la práctica totalidad de los jefes finales. Pero Silicon también puso de su propia cosecha: puentes giratorios, palancas, puertas, agujeros, y toda una suerte de elementos heredados del puzle de acción. También un sistema de experiencia, con magias y mejoras paramétricas. Llegó a hacerlo tan complejo que en nive- →



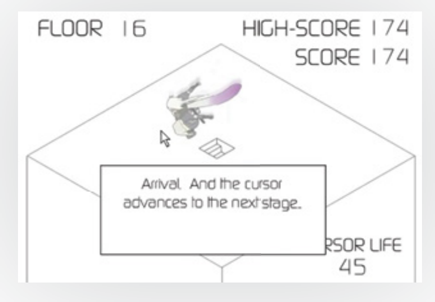
El ukiyo-e es una inspiración directa en 'Onore no Shinzuru Michi wo Yuke'. En la imagen 'Takiyasha la bruja y el espectro del esqueleto' junto a una captura del juego.

les avanzados se convertía en un verdadero suplicio para algunos y en un glorioso desafío para otros. Pero eso poco importaba. La repercusión de 'Onore' quedó muy por debajo de lo que cabría esperar incluso para un videojuego de nicho. Había nacido para ser la más escondida entre las joyas escondidas de PSP.

'Echoshift', por su parte, gozó de lo que nunca tuvo 'Onore': visibilidad, distribución internacional y el auspicio de la propia Sony. Se constituyó como una secuela del imperfecto 'Echochrome', que incluso llegó a anunciarse por televisión, pero en la práctica tenían muy poco que ver: 'Echoshift' era otro juego más basado en la autocooperación con nuestras anteriores vidas. Funcionaba exactamente igual, con su límite de tiempo y de vidas, pero en vista lateral. Nuestros maniquís de artista activaban interruptores y transitaban entre distintos suelos y muros que podían activarse y desactivarse. En ese sentido, 'Echoshift' era un juego de puzles mucho más evidente, pero con pocos elementos logra edificar más de cincuenta niveles únicos. A pesar de ser mucho más somero y parsimonioso, en 'Echoshift' resultaba bastante más perceptible la manera en que los ecos de nuestras vidas anteriores colaboraban entre sí que en 'Onore', y uno podía entender mucho más rápidamente su funcionamiento. Si 'Onore' era el caos, 'Echoshift' era el orden. Magia contra ciencia, las dos caras del cursor.



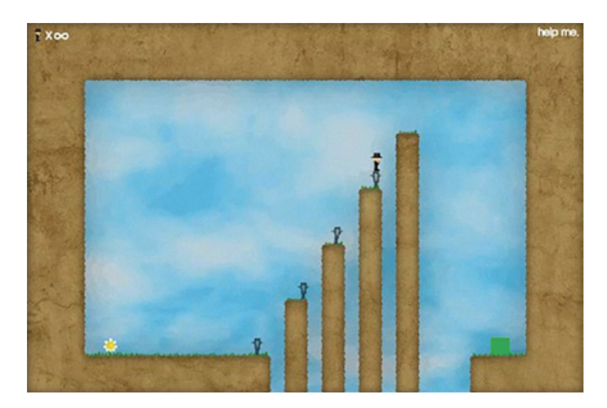
'Echoshift'



El cursor que se transformó en ninja

Tan evidente era el parentesco entre 'Cursor*10' y 'Onore no Shinzuru Michi wo Yuke' que incluso Ishii se vio en la necesidad de inventar una conexión entre ambos universos, tan en apariencia desligados. Entonces creó una segunda parte para su título de navegador, también en 2009, llamada 'Cursor*10: 2nd Season', en la que además de incluir nuevos elementos como llaves y cerraduras o trampas mortales, nos regalaba un innegable guiño al juego de PSP: tras llegar al piso 16, nuestro sobrio puntero se transformaba por arte de magia en un ninja al tiempo que las palabras «and the cursor advances to the next stage» aparecían sobreimpresas, estableciendo una conexión entre 'Onore' y el 'Cursor*10' original. A día de hoy, los dos títulos de 'Cursor*10' siguen accesibles en varias páginas dedicadas a alojar videojuegos en formato Flash, pero han desaparecido de la web Nekogames. En su lugar, Yoshi Ishii propone 'Finger*10', una versión con ligeros cambios y adaptada para *smartphones* y *tablets*. Adiós cursores, hola dedos. El signo de los tiempos.

Más interesante, aunque suene extraño, fue 'The Company of Myself', del mismo año, gratuito y disfrutable desde el mismo navegador web. Esta vez, la mecánica no sólo servía para construir en torno a ella una dinámica de reto, encadenando pruebas una detrás de otra: el pequeño juego de Eli Piilonen (2DArray) conseguía contar una historia conmovedora a partir de los puzles. Aquí, la autocooperación no era una necesidad intrínseca al desafío, sino una solución narrativa, en la misma línea de 'Thomas Was Alone', el cual saldría al año siguiente. Somos un ermitaño más por circunstancias que por convicción, quien a falta de amigos encuentra una forma de hacer frente los problemas que se le vienen —caracterizados de elementos propios del videojuego, como abismos, compuertas o plataformas— con la única ayuda de sí mismo, convenciéndose de que es capaz. Es así hasta la aparición de un segundo personaje jugable, y entonces la autocooperación deja lugar a puzles para varios personajes, similares a los de 'The Lost Vikings', para luego volverse a quedar solo, abandonando por el camino posibilidades jugables que nunca se explotan porque no son necesarias. Estas transiciones funcionan en realidad como una catarsis, a medio camino entre el videojuego y el psicoanálisis, contando la historia real de Jack, quien lleva años interno en un psiquiátrico debido a que la muerte de su esposa le produjo un trastorno mental severo que lo aislaba completamente del resto de personas. Jack podía recordar su vida, pero nunca recordaba las visitas del médico, a quien contaba siempre la misma historia. Al igual que su personaje, vivía en un bucle. Una voz que se repetía una y otra vez, cada vez más débil, hasta extinguirse. →



'The Company of Myself'

«SI PODEMOS CREAR DIFERENTES MANIFESTACIONES DE NUESTRO YO, ¿QUIÉN NECESITA ALIADOS CUANDO PUEDES COOPERAR CONTIGO MISMO?»

■ El legado disuelto de Johnston & Ishii

Si 2009 fue el *boom*, entonces lo que quedó después no es más que terreno arrasado. Pero incluso en las tierras yermas brota la vida, aunque sea con cuentagotas. Se podría decir que 'The Misadventures of P. B. Winterbottom' fue el último en apuntarse a la moda, en febrero de 2010, y lo hacía tomando prestada la estética del cine mudo para ponernos en la piel de un ladrón de tartas. Aunque se trataba más de un ejercicio creativo breve que de una obra contundente, en sus escuetas tres horas de juego daba tiempo a darle un par de vueltas a la mecánica de la autocooperación. Al igual que los caracoles de 'Time Slip', nuestros clones no son exactamente vidas anteriores, sino registros cinematográficos que podemos grabar a placer, aunque con algunas limitaciones y varias características propias.

Aunque, al igual que en el resto de títulos tratados, nuestros clones reproducen con exactitud nuestros pasos anteriores, aquí se nos permite cierta interacción con los diferentes señores Winterbottom: como al cesar su actividad no desaparecen, sino que se quedan quietos, podemos aprovechar para, por ejemplo, darles una patada en el trasero y mandarlos a la porra, pudiendo recoger por el camino unas cuantas tartas o resolviendo algún puzle. Hay niveles en los que sólo nuestros clones pueden hacerse con los pasteles, otros en los que sólo podremos grabar clones desde los portales de inicio, y otros en los que necesitamos que los focos alumbren el objetivo. 'The Misadventures of P. B. Winterbottom' demostró que el mismo truco de magia podía volvernos a engañar con tan sólo cambiar un par de naipes.

Pero el sonido del eco no sólo nos llegaba desde los lados. Para comprenderlo en su totalidad, también había que prestar atención arriba y abajo, al frente y por la espalda. Se volvía envolvente dando el salto a las tres dimensiones. Pero hubo un precedente. Siempre lo hay.

Abrimos *flashback*. Volvemos a 2009, algo se nos había quedado en el tintero, y una vez más, fuera de la escena comercial. Esta vez no era un videojuego Flash para navegador, sino un *mod*. Un pequeño equipo liderado por Rachel Cordone, más conocida bajo el seudónimo de Angel Mapper, logró crear algo completamente distinto alterando el código de 'Unreal Tournament III'. Cambió los disparos por puzles, y lo llamó 'Prometheus'. El elemento clave de 'Cursor*10' estaba de nuevo ahí, pero bien salpimentado. La herencia de 'Unreal' la notamos en la perspectiva en primera persona y en el uso ocasional de la acción y la violencia, pero la mano de su autora la sentimos en el diseño de niveles, los puzles intrincados y los inventos locos. Volveremos a ello poco después. Cerramos *flashback*.

'Project Temporality', de los suecos Defrost Games, salió en 2014. Mucho había llovido. Nos lo vendieron como una revolución, pues podíamos manejar la cuarta dimensión superponiendo líneas temporales, creando clones que respondían a nuestras acciones. A estas alturas casi nadie se acordaba de Johnston e Ishii, pero sus voces, aunque muy bajitas, se seguían oyendo, seguían repitiéndose esporádicamente. Y 'Project Temporality' posiblemente sea su hijo más problemático: áspero desde el principio y complicado conceptualmente. Él quería que el jugador llegara enseñado de casa, pero a él nadie le enseñó que se cazan más moscas con miel que a cañonazos. Su mundo en 3D, futurista y formulaico, resultaba atractivo sólo durante un rato. A sus puzles, sádicos y libres, con muy pocas restricciones a la generación de clones y emparentado con 'Braid' y su capacidad para rebobinar el tiempo, sólo les faltaba suavizar su rampa de lanzamiento. →

'The Misadventures of P. B. Winterbottom'



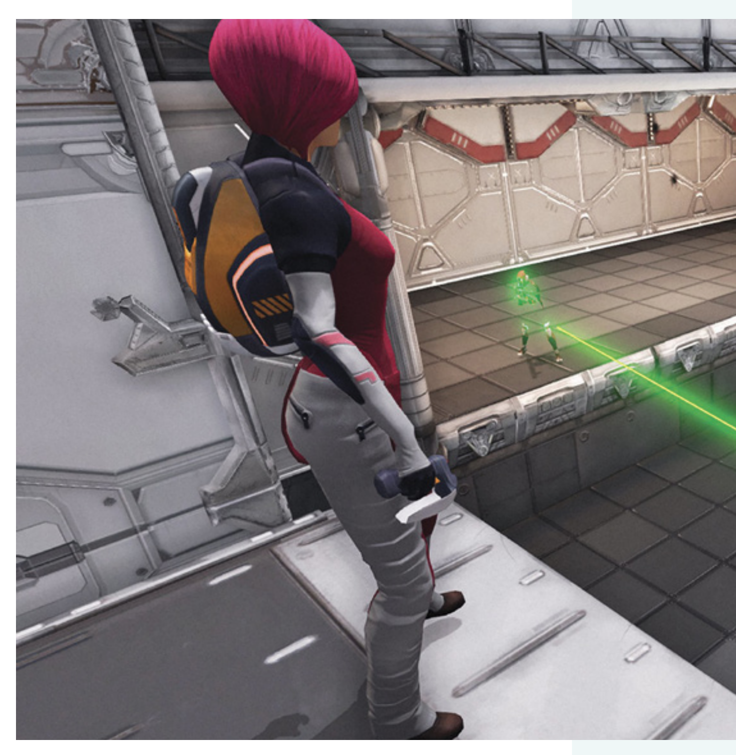
'Prometheus'



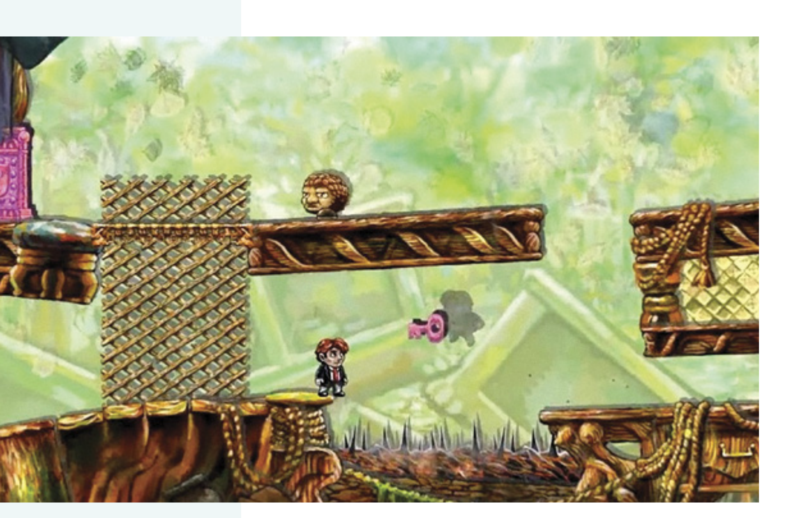
'Project Temporality'

¿Recordáis el *flashback* de hace un momento? Pues Rachel Cordone transformó su 'Prometheus' de 2009 en 'Rewind' en 2016. Si 'Project Temporality' era una lija, entonces 'Rewind' era raso, suave y agradable. En pos de mantener intacto el *look and feel* de su *mod*, ya en desuso, se mantuvo incluso la perspectiva en primera persona. Muchos elementos del diseño se trasladaron intactos, incluyendo su característica más singular: la de que sólo sea posible crear tres clones pero, para compensar —y aquí viene lo genial—, se nos permite borrarlos y reemplazarlos, aprovechándose de las acciones realizadas posteriormente por los otros dos. Como si fuera un ejercicio de rocódromo, soltábamos una mano cuando la otra nos daba un apoyo. Y, claro, disparando ocasionalmente, incluso a nosotros mismos si era preciso.

El último juego de esta lista es de 2018, también en 3D y también en primera persona. 'Echoplex' es obra de los sudafricanos Output, debutantes de itch.io. Fue como si todo lo aprendido durante estos años hubiera servido para un viaje psicodélico, como si todos nuestros clones, ecos y sombras en



'Rewind'

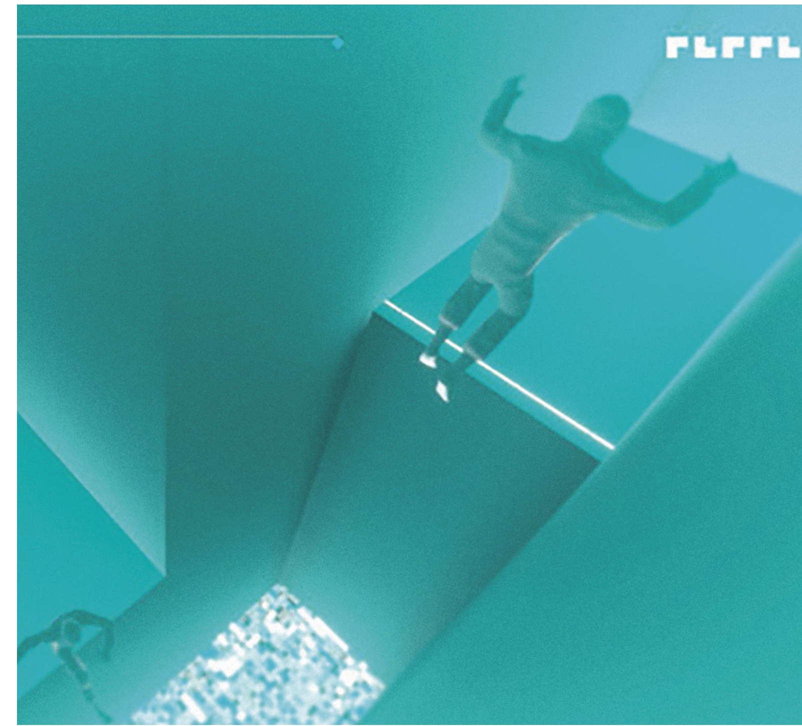


'Braid'

Esto ya lo he visto

No todos los videojuegos se estructuran en torno a un único *gimmick*, claro. Existen otros que, con mayor o menor convicción, han trasladado a algunos niveles la autocooperación entre vidas anteriores ('Cursor*10') o versiones anteriores del mismo personaje ('Time Slip'). Puede que el caso más popular sea el de 'Braid', de 2008. En el quinto mundo, tras rebobinar el tiempo, una sombra aparecía realizando las mismas acciones que habíamos efectuado instantes antes de dar marcha atrás. También en 'The Talos Principle' existe un fragmento donde tenemos que crear un clon para *autoayudarnos*: realizamos las acciones que necesitamos y entonces lo activamos para que las repita. Puzles y manipulación temporal siempre se llevaron de maravilla.





'Echoplex'

esta docena de juegos comentados se hubieran rebelado contra nosotros, hartos de ser usados como herramientas. Ahora nos persiguen. Pasamos de la autocooperación al autosabotaje. No mires atrás, te sigue; cuidado cuando apagues un interruptor, pues a los pocos segundos será reactivado, copiando escrupulosamente cada uno de tus pasos. Sin duda, 'Echoplex' es el pariente más lejano de 'Cursor*10', casi un hijo bastardo, pero aunque no se le note en la cara, su sangre le corre por las venas. Es el ejemplo perfecto de que incluso las mecánicas más específicas tienen segundas lecturas jugables y narrativas. Y, aunque tampoco es cien por cien genuino —recordemos los cosmic clones, aquellas sombras de Mario que nos perseguían en 'Super Mario Galaxy 2', de 2010, copiando en intervalos regulares todos los movimientos del exfontanero—, sí que demuestra lo profundo de la propuesta, que tras ser desvestida de su concepción original, sigue funcionando mientras conserve el esqueleto.

Las voces de David Johnston y Yoshio Ishii son ecos que se cruzan, que entraron en resonancia, y de los cuales surgió algo genial que ha estado oculto, fuera de los focos. Pero el tiempo, caprichoso, puso oídos. Y, como Dios a Abraham, le dio incontable descendencia. 'Time Slip' y 'Cursor*10', al final, fueron una pareja bien avenida. Puede que partieran del más humilde de los orígenes, y que sus herederos tampoco copen las listas de popularidad, pero todos juntos, uno detrás de otro, se hacen eternos. Como si se fueran reencarnando sucesivamente, volviendo para ofrecerse ayuda, aunando fuerzas para vencer al olvido. Al final, sólo había que pensarlo bien: ésta no es nuestra única oportunidad para existir, pues para alcanzar la vida eterna, sólo hace falta que alguien escuche nuestra voz, y que la repita. Exactamente igual que un eco.

ESPECIAL

Open-town: la teoría de la relatividad lúdica

LA CIUDAD NUNCA DUERME

por Jonathan Prat



«Son mil y una historia sobre aceras,
que sobreviven a lo largo del tiempo y ahí quedan,
marcas imborrables pasen los años que pasen,
y ocurrió en las calles, ocurrió en las calles.
La ciudad nunca duerme
y siempre hay,
un sitio donde estamos
y un sitio donde estáis»



Decía Einstein que el tiempo es relativo. Y aunque él se refería a que depende de la velocidad a la que se mueva el observador con respecto al universo y un montón de fórmulas matemáticas decorando la idea que no entenderé nunca, no puedo sino pensar en ello cuando mi mente viaja a universos virtuales. Es curioso. Es curioso que algo tan mesurable y concreto como el tiempo sea una cuestión de perspectiva. Una hora son sesenta minutos, un minuto sesenta segundos y los segundos son un constructo social. La unidad mínima de medida que hemos aceptado para no volvernos locos de ansiedad. Un acuerdo relativo, porque un minuto sin respirar bajo el agua es eterno y un minuto de sexo con el amor de nuestra vida es un suspiro. Escuchar durante días o semanas música del género que más aborrecemos se nos harían años, pero si el médico nos pusiese la mano con suavidad en el hombro mientras musita «semanas, quizá días» su transcurso hasta el fatídico final parecerían minutos. Es en los recovecos de la relatividad donde te das cuenta de que lo que importa no es el tiempo como medida, sino lo que hacemos con él como recurso. Como mecánica vertebradora de experiencias.

De forma consciente o inconsciente valoramos nuestras experiencias en función del tiempo. «Se me ha pasado volando» significa que nos ha gustado mucho y «se me ha hecho eterno» que ha sido insufrible. El tiempo, entendido como espacio temporal que habitamos y experimentamos, condiciona nuestras vivencias. Y qué son los videojuegos sino vivencias virtuales. Si bien hay una corriente o estrato del medio obsesionado con la representación fidedigna de la realidad, no siempre es así, pero creo que todos podemos estar de acuerdo en que acercar el mundo virtual al mundo tangible de una u otra manera siempre fue primordial en términos de inmersión. Pragmatismo o decoro, el diseño de mecánicas que trasladan características reales a escenarios artificiales siempre ha sido una necesidad. Desde el control intuitivo hasta las acciones coherentes, pasando por la gestión de objetivos, todo responde —o debería— a la necesidad de que el jugador se sienta cómodo jugando. Comodidad entendida como un paralelismo entre el diseño de juego y de nuestros procesos mentales. Y no hay nada más frustrante para el cerebro humano que experimentar sensaciones contradictorias a sus mecanismos más básicos. Por ello la realidad virtual agota o los *shooters* en primera persona producen mareos.

Construimos nuestras vidas en el ángulo que forman las incansables manecillas del reloj. Quedamos para hacer cosas, conocemos gente en según qué momentos, e incluso los distintos lugares del mundo funcionan de manera diferente depen-



diendo de su huso horario. Es por ello que cuando un videojuego afronta la empresa de recrear una localidad donde el jugador vivirá la historia se intente incorporar mecanismos relacionados con el paso del tiempo para reforzar la sensación de inmersión. Si nos vamos a mudar a Pueblo Virtual, necesitamos que se sienta habitado. Que esté vivo. Así es como el creador, con el paso de los años, ha ido sumando herramientas a una caja hasta arriba de posibilidades: misiones secundarias, claro, pero también *in-universe game clock*, ciclos día-noche, *NPC scheduling*, minijuegos, y todo tipo de triquiñuelas para hacernos sentir como en casa.

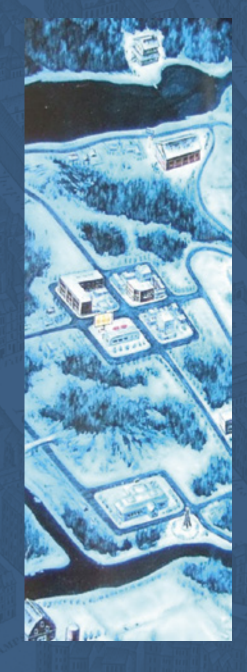
¿Pero de qué hablamos cuando hablamos de jugar? *Open-world* no implica necesariamente *sandbox*. Mientras que un escenario de mundo abierto hace referencia a un diseño de niveles en el que se busca de manera activa la ausencia de pantallas de carga, barreras invisibles y en general todo lo que vaya en contra del *free-roaming* o el libre desplazamiento del jugador, un juego diseñado como un cajón de arena señala a la implementación de multitud de mecánicas que permiten al jugador experimentar el escenario y la trama de manera creativa, poniendo a su disposición el mayor número de herramientas jugables posible.

Con todo este bagaje, encontramos que en la balanza de la evolución del videojuego de mundo abierto hay cierta desviación entre el peso que se le da al tamaño de la experiencia con respecto a la densidad de la misma. Extensiones kilométricas que generan tremendos *gifs* con *time-lapses* de paisajes que dejan sin aliento, rebosantes de habitantes de ojos sin vida que van de aquí para allá si entran en el alcance de nuestro campo de visión. Pero alejados del mundanal ruido de la urbe cosmopolita encontramos pequeños núcleos rurales no más grandes que un mapa de tres pliegues, donde los vecinos se conocen unos a otros y todos los lugares graban su nombre en tu memoria. La teoría de la relatividad lúdica aplicada al diseño de experiencias de mundo abierto. Bienvenidos a los juegos *open-town*. Población: tú. →





MIZZURNA FALLS (1998)



Para hablar de juegos como 'Shenmue' o 'Deadly Premonition', que rebuscan en esa caja de herramientas para apretar las tuercas de sus pueblos abiertos, es necesario sacar nuestra polvorienta y grisácea PlayStation, sentarse en el sofá con Taichi Ishizuka y charlar sobre 'Mizzurna Falls'. Lo que en un principio nació como un juego de investigación, donde deberíamos averiguar el autor de un asesinato encerrados en una casa en un plazo máximo de veinticuatro horas, desembocó en el germen de dos de las mayores obras de culto de la industria japonesa. Con una historia que se desarrolla durante siete días, 'Mizzurna Falls' se las ingenia para poblar con más de veinte personajes su mapeado, dándoles a cada uno una agenda propia para cada hora del día y poniendo al jugador en medio de la vorágine vital de la pequeña localidad.

La cosa se fraguó así: primero, los cimientos. Una línea temporal que esbozaba los principales hechos de la trama estableciendo un inicio, un desarrollo somero y un final canónico. El *true ending*. Después, las iteraciones. Una primera capa con varios personajes secundarios y sus rutinarias vidas. Devenires detallados en puntos clave que podían dar lugar a ramificaciones dependiendo de si el jugador interactuaba con ellos y cuándo lo hacía. Y después, las líneas del caos. Capas y más capas de eventos, situaciones y consecuencias que se iban superponiendo en un trabajo titánico que siempre resultaría incompleto, pues la vida es inabarcable desde un punto de vista estadístico.

Con la posibilidad de vivir la historia a través de diversas ramificaciones que llevan a distintos finales, Ishizuka —director y diseñador del proyecto— se vio obligado a dejar fuera elementos de inmersión, dadas las limitaciones de la máquina original de Sony. El juego, lanzado en 1998 y que no saldría de la frontera japonesa, contaba con diversos *bugs* y pequeños problemas de diseño en detrimento de ideas más interesantes, como un sistema de economía dentro del juego o un diario que se iría expandiendo conforme jugásemos sucesivas veces al título. Aun con todo, Human Entertainment consiguió ser pionera en la sombra de esta corriente de simuladores de historias ambientadas en localidades rurales, incluyendo mecánicas como el uso del teléfono móvil o la necesidad de parar a repostar gasolina para nuestro vehículo.

SHENMUE (1999)

Un año más tarde desembarcaría, esta vez sí alcanzando aguas internacionales, el sucesor espiritual de 'Mizzurna Falls', cuya historia, vertebrada por la epopeya del huérfano ducho en artes marciales Ryo Hazuki, no dejaría indiferente a nadie. 'Shenmue' llegaba en 1999 a bordo de Dreamcast, el buque insignia del momento para Sega, y desarrollado por Yu Suzuki y su equipo AM2 durante años para la antecesora de la máquina de la espiral azul, la Sega Saturn. Pero estaba claro que, para hacer entrar la vastedad de las calles de Yokosuka y sus gentes en el menor número de discos posibles, había que escalar el proyecto. Haciendo gala de lo que ellos denominarían el sistema de juego FREE (siglas bajo las que se escondía el presuntuoso nombre de *Full Reactives Eyes Entertainment*) se nos presentaba a los *gaijines* por primera vez la posibilidad de vivir una temporada en tierras niponas desde el sofá de nuestras casas.

La historia de 'Shenmue' comienza un veintinueve de noviembre de 1986 y termina antes del quince de abril de 1987. Ciento treinta y siete días. Por el camino, Navidad, año nuevo y primavera. El epicentro: una trama de asesinatos y venganza por la muerte de nuestros padres. Kung-fu, traición y costumbrismo. Si algo diferenciaba a la entrega original de su secuela, 'Shenmue 2', que vería la luz en el año 2001, son sus gentes. En el primer capítulo de la historia de Ryo vivimos en su ciudad natal, lo que nos lleva a conocer a sus familiares, amigos y vecinos. Nuestra gente de toda la →



vida. Esos que se despiertan por la mañana, desayunan, bajan a hacer sus quehaceres y se recogen para descansar a una hora prudencial. Todos con sus rutinas, todos con sus líneas de diálogo. Pero todos conscientes de quién somos y qué hacemos allí. Esto se perdería en la continuación, donde el cambio de escenario hace que los personajes que nos encontremos en nuestro camino resulten de tacto más frío y distante. Algo menos acogedor.

Si todos conocemos la gracia de sagas como 'Yakuza' y sus innumerables minijuegos y divertimentos secundarios que enriquecen la experiencia principal es porque, en un momento dado, Yu Suzuki convirtió lo que podría haber sido un juego de rol basado en 'Virtua Fighter' en una experiencia cinemática compuesta por desarrolladores traídos de todas las ramas artísticas posibles, dando a luz lo que denominaría *borderless development* en un intento de expandir la visión del equipo, intentando no ahogarse en sus propios ombligos. 'Shenmue' es ese juego que probablemente mucha gente no haya terminado de jugar porque quedaron enredados en los salones arcades, las competiciones de carretillas elevadoras o las apuestas a las carreras ilegales de patos callejeros. Porque allá donde fueres, haz lo que vieres.

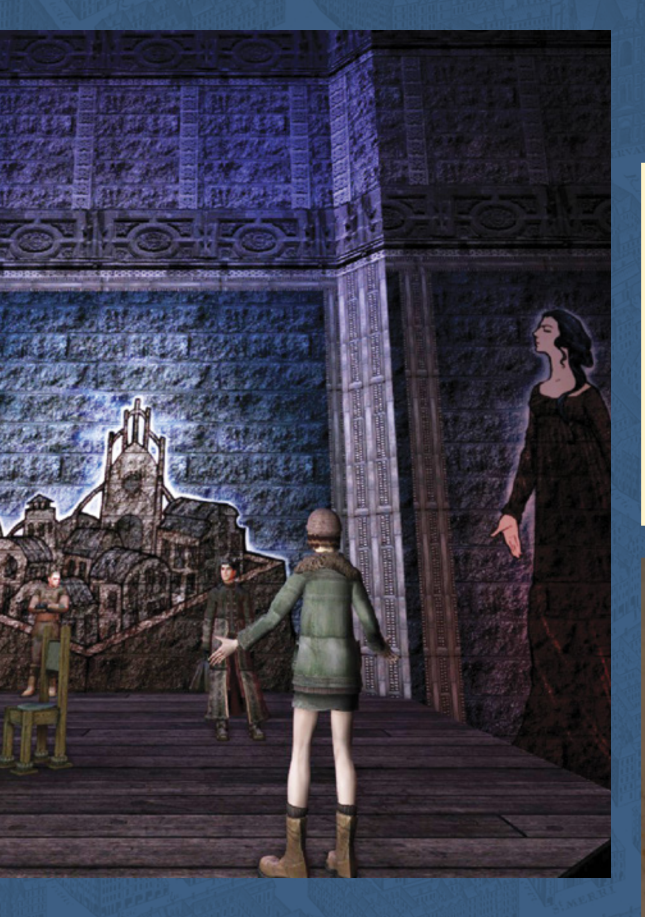






PATHOLOGIC (2005)

El río Gorklhon, afluente en cuyas orillas parasita The Town, dibuja sobre el mapa el símbolo del número pi. Número irracional y trascendente, no puede ser aproximado mediante una secuencia de números racionales rápidamente convergente. Y es posible que ésta sea la mejor definición para nuestra experiencia jugando 'Pathologic'. Publicado por Ice-pick Lodge en 2005, se nos sitúa en un pueblo dividido en tres áreas durante doce días de tiempo dentro del universo del juego. Podremos controlar tres personajes, y aunque sus hilos irán de aquí para allá por el telar del destino, todos orbitarán alrededor de la misma trama principal. Doce días para intentar averiguar qué es y el origen de la *plaga de arena* donde el escenario interpondrá entre nosotros y nuestro objetivo multitud de personajes y situaciones que derivarán en misiones secundarias. Pero, y aquí está la gracia, al final da lo mismo. Hagamos las misiones secundarias o no las hagamos, hablemos con la gente o dejemos de hablar con ellos, el juego avanza de todas formas. No somos el centro de nada. Somos uno más. Un visitante, un extraño, un vagabundo. Un personaje errante puesto en un mundo en continuo



«LO QUE IMPORTA NO ES EL TIEMPO COMO MEDIDA SINO LO QUE HACEMOS CON ÉL COMO RECURSO. COMO MECÁNICA VERTEBRADORA DE EXPERIENCIAS»



movimiento. El juego acabará, la historia llegará a su fin, y nuestro nivel de inversión en el mundo que nos han presentado determinará nuestro grado de participación en su devenir.

'Pathologic' es posiblemente uno de los juegos que más se ha acercado nunca a representar de manera fiel lo que supone la vida. En sus calles, encontraremos personajes, y cada uno de ellos tiene vida y obra, pero también intenciones. Esto nos dejará con multitud de cabos sueltos, mentiras, medias verdades y situaciones que, como en la vida, no nos quedará más remedio que aceptar y tirar millas. Por lo general, los videojuegos, como cualquier obra artística, necesitan transmitir una sensación de cierre para generar satisfacción, y dicho cierre suele ir encadenado a una lista de respuestas. Sin embargo, todos sabemos que →

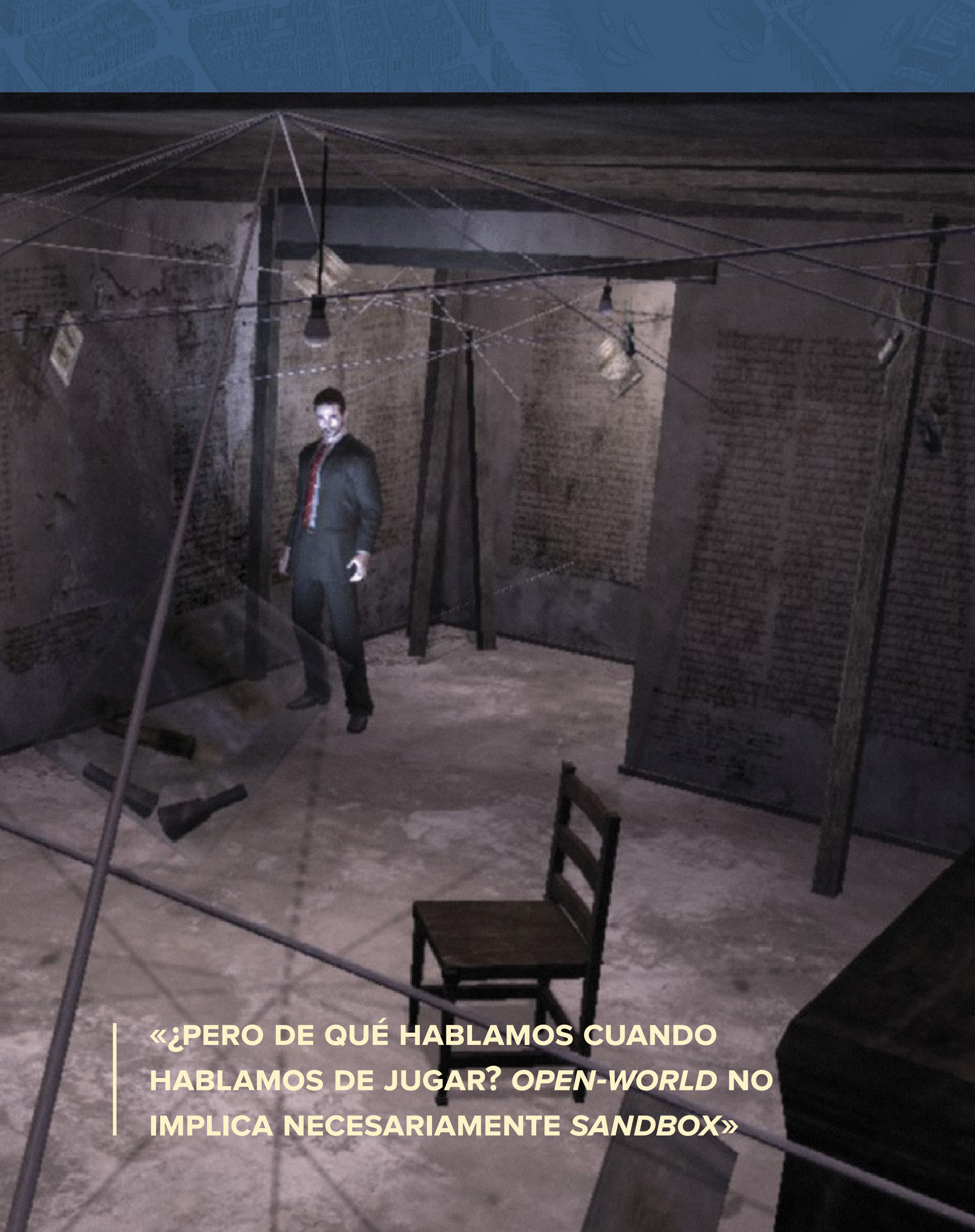


muchas veces la vida real no funciona así, y es la capacidad de generar un equilibrio entre lo que dejamos atrás y lo que acaba en nuestro puño cerrado donde reside la satisfacción de una buena experiencia.

Esto justifica la existencia de las tres líneas narrativas que se nos ofrece jugar al comienzo de 'Pathologic'. Conforme avancemos en cualquiera de las historias de los tres personajes, encontraremos lugares inaccesibles, historias a medio cocer y un sinfín de misterios que, si queremos unir con hilo rojo, deberemos volver siendo alguien más. Porque en The Town, la trama no es una historia lineal sino un conjunto de vivencias y sensaciones canalizadas a través de las gentes del lugar, y vivirlo requerirá que nos mudemos en cuerpo y alma a una localidad donde las diferentes zonas tienen nombre de partes del cuerpo humano, y en sus recovecos cohabitan doctores victorianos, demiurgos teatrales con facilidad de ruptura de la cuarta pared y oscuras intenciones.

DEADLY PREMONITION (2010)

Swery65 es un personaje y él lo sabe. Bajo el nombre impuesto de Hidetaka Suehiro tuitea sin miramientos sobre su vida diaria con su inglés torpón o postea en Instagram fotos hincando el codo en distintos lugares del globo terráqueo bajo etiquetas manufacturadas con cariño por él mismo, como #DrinKING o #Swerism, en las que intenta encapsular una personalidad →

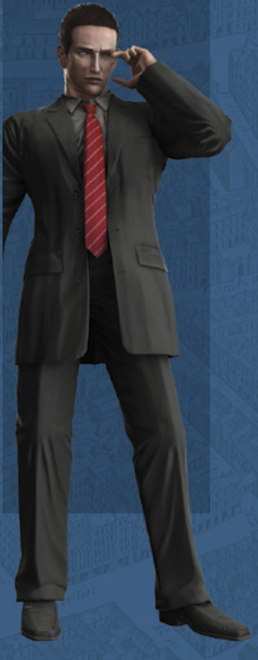


«¿PERO DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE JUGAR? *OPEN-WORLD* NO IMPLICA NECESARIAMENTE *SANDBOX*»



errante, de intereses diversos y una sonrisa por bandera. Como Taichi Ishizuka, es un culo inquieto cultural, amante de la serie B y apasionado de la idiosincrasia anglosajona. Alcohólico orgulloso, lleva diseñando videojuegos desde que en 1996 trabajara para SNK en 'Kizuna Encounter' retocando las colisiones del personaje principal y haciendo pequeños ajustes en la inteligencia artificial de su árbol de comportamientos. Encargos de distinta índole en juegos de peleas. Pero él estaba más interesado en hacer juegos de mundo abierto. Experiencias donde poder perderte, divagar. Que poder vivir. Es por ello que, cuando en junio de ese mismo año 'Super Mario 64' golpeó con la fuerza del puñetazo de un fontanero el mercado de los videojuegos, Hidetaka perdió la cabeza. La tecnología que le permitiría crear la experiencia de inmersión definitiva por fin existía. Así que, tras varios tumbos entre diversos proyectos escalando poco a poco sus conocimientos, y después de un tiempo sabático, por fin encontró la oportunidad de crear lo que de nombre de nacimiento tendría un genérico pero atmosférico 'Rainy Woods', que más tarde le llevaría de nuevo al censo para cambiarlo por un aún más genérico 'Deadly Premonition'.

Me costó horrores entrar en 'Deadly Premonition'. Todo en el arranque del juego me tiraba para atrás. Unos gráficos desfasadísimos, un control nefasto y una optimización lamentable hacían que lo único a lo que agarrarse fuese la presentación carismática que hacía de su protagonista, el agente del FBI Francis York Morgan, el que pronto te introducía a su buen —e invisible— amigo Zach. Primer saque ganador para Swery y sus muchachos con esta manera tan brillante de hacer que el hecho de controlar a un avatar tenga narrativa propia, convirtiéndonos en ese ente ficticio al que York interpelará constantemente. Pero recuerdo perfectamente el detalle concreto que hizo de Greenvale una experiencia mágica. Ese tipo de detalles que hacen *click* en tu cabeza y sonríes a la pantalla. Es algo tonto, sin relevancia argumental y desde luego nada aconsejable a efectos de optimización técnica. En una de mis tareas secundarias, había quedado para hablar con Carol MacLaine,





«¿QUÉ NECESIDAD HABÍA DE PROGRAMAR Y CARGAR EN MEMORIA TODOS ESOS PERSONAJES Y SUS ABURRIDOS PATRONES DE COMPORTAMIENTO?»

dueña y cantante del bar Galaxy of Terror, a los pies del árbol donde encontramos al comienzo de nuestra aventura asesinada a Anna Graham, la Laura Palmer de Swery. Decidí ir con tiempo y utilizar la mecánica de fumarme un cigarrillo para dejar pasar el tiempo una vez en el lugar en vez de hacerlo al revés, porque el destino quería que en mi camino hacia el punto marcado en el mapa me cruzase con el coche de Carol. Yo sé que era un NPC programado para ir de aquí para allá. Mero código, píxeles y texturas. Pero ahí estaba ella, conduciendo su coche por las incómodas carreteras de Greenvale para acudir a nuestra cita en vez de teletransportarse y aparecer mágicamente allí cuando fuese necesario. ¿Qué necesidad había de programar y cargar en memoria todos esos personajes y sus aburridos patrones de comportamiento? La necesidad de crear vida.

Swery sabía que yo iría por ese camino, y hacía referencia a esto como «*freedom in gameplay is the freedom of timing*». La libertad a la hora de jugar es la libertad a la hora de manejar los tiempos. O lo que es lo mismo, le dio al jugador barra libre →



dentro de un falso mundo realista acotado en cuadrículas temporales donde puso un reloj, un ciclo con su día y su noche, y unos personajes con vidas rutinarias. Hizo que cada misión tuviese que ser jugada a una hora concreta, pero en un calendario infinito. Si no vas el lunes, puedes intentarlo el martes. Algo inconcebible en la vida real, quién pudiera. No buscaba el realismo del mundo virtual sino la complicidad del jugador. El equilibrio perfecto entre representación fidedigna y la excelencia en el diseño de juego.



Si nos paramos a pensar podemos ver las mecánicas de inmersión mediante el uso del tiempo en la creación de mundos creíbles aplicadas a una gran cantidad de juegos. Desde los triple A más caros hasta los *indies* más *underground*. En muchos casos, se limitan a bien ser un medio para un reto, bien un requerimiento para una ampliación de extensión. Mundos más grandes requieren más detalle. Mecánicas más variadas requieren excusas más creíbles. Las noches de 'Dying Light' convierten un *sandbox* desenfadado de zombis con *crafteo* y *parkour* en un *survival horror* de primer nivel, mientras que los chiquicientos mil barrios en 'GTA' piden a gritos que cuando lleguemos estén llenos de vida de cartón piedra. Pero si miramos hacia otro lado, hacen ¡chas! y desaparecen de nuestro lado. Y en nuestra cabeza sólo retumban tres o cuatro personajes, esos que han hecho mella en nosotros, los que han firmado con su nombre en las paredes de nuestra alma. «*Frustum culling*», susurra el mago agitando su teclado-varita, y todos los personajes no jugables y escenarios desaparecen de la carga de memoria. Pasaremos por cientos de hectáreas de universos increíbles, pero pocos serán nuestro hogar, nuestras gentes. Pocas serán barrio.

A Mizzurna Falls, Yokosuka, The Town-on-Gorklhon, Greenvale y demás poblaciones de universos paralelos llegas por azar. Porque naciste allí, porque sufriste un accidente, porque has sido llamado. Desfacedores de entuertos. Pero te quedas por la experiencia. Te quedas por todas esas pequeñas cosas que puedes sentir. Tanto por las que vives como por las que dejas de vivir. Por la rutina que nos es ajena a la nuestra, esa que de verdad odiamos. Por ponernos en los zapatos de otro de la forma más literal posible, hastiados de las rozaduras que producen los nuestros. Por jugar en las máquinas arcade de una ciudad costera japonesa hasta que el sol se ponga, echar unas partidas a los dardos en el bar de nombre más *meta* del mundo enfangados hasta nuestras rodillas urbanitas de la ruralidad americana, o sentir cómo se desangran las calles de un pueblo tan teatral como tétrico conversando con sus pintorescos habitantes. Por

«PASAREMOS POR CIENTOS DE HECTÁREAS DE UNIVERSOS INCREÍBLES, PERO POCOS SERÁN NUESTRO HOGAR, NUESTRAS GENTES. POCAS SERÁN BARRIO»



vivir otras vidas y probar otros nombres. Porque no somos más que lo que hacemos con el tiempo que nos ha sido dado, y ello define nuestra existencia. Y hemos construido toda nuestra existencia alrededor del inexorable paso del tiempo. Manecillas cuyo tictac bombea el ritmo de nuestro devenir, incluso cuando dicho devenir viene codificado en unos y ceros.

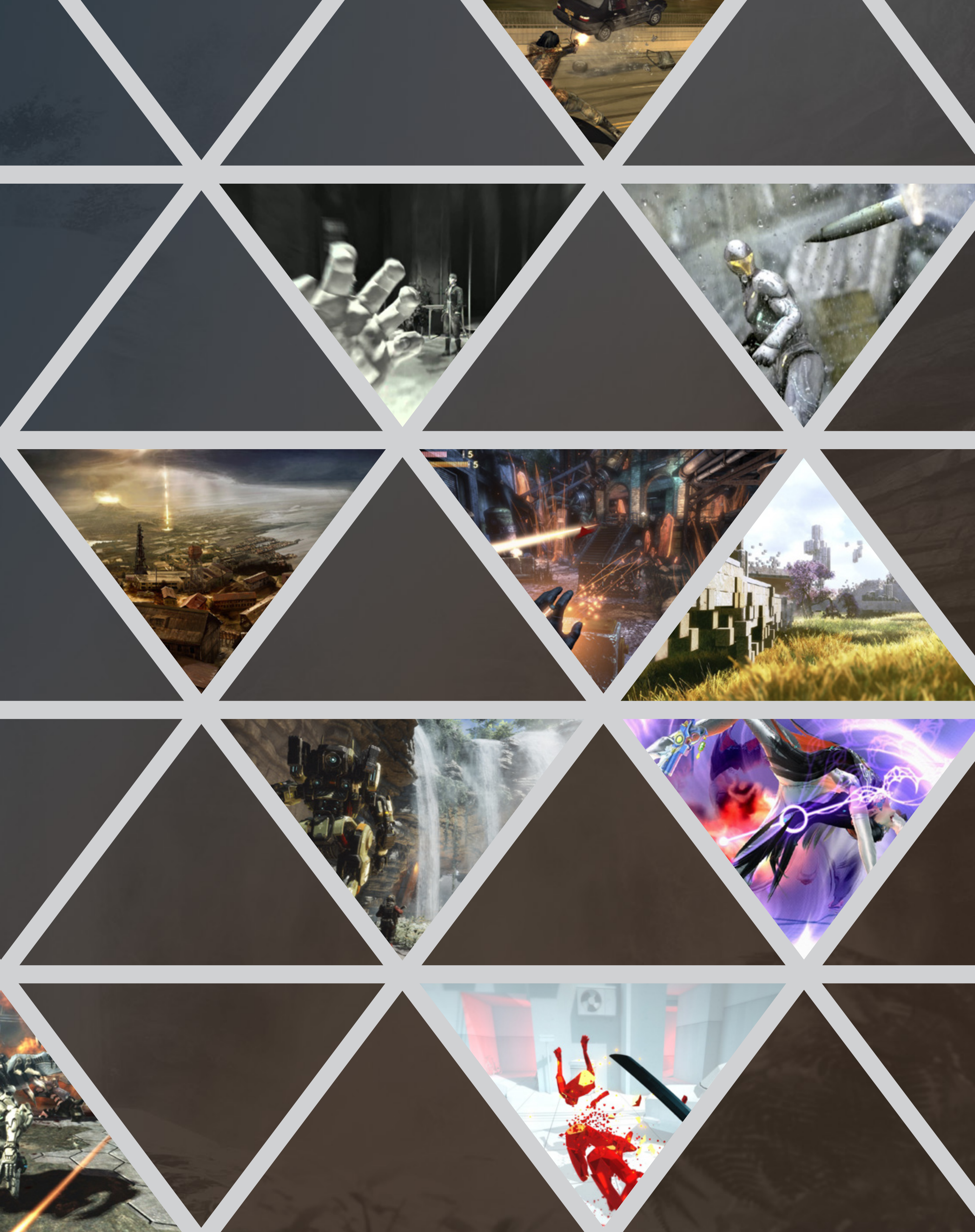
ESPECIAL

CARGUEN, APUNTEN, ¡ESPEREN!

UNA CRONOLOGÍA MODERNA A TRAVÉS DEL FPS TROTAMUNDOS

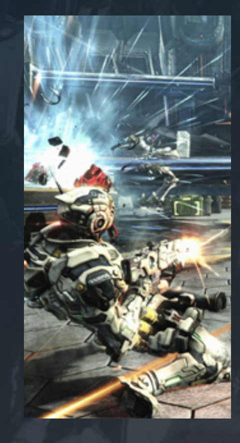
POR ISRAEL FERNÁNDEZ

A donde vamos no necesitamos metralletas →



El fusil de plasma lo cambió todo. La UAC (Union Aerospace Corporation) comercializó un arma basada en células de energía y golpeó con ella la relatividad. Luz para traer oscuridad. Hablamos de 'Doom' (1993), claro, donde un soldado viaja a Phobos, la luna de Marte, y se topa con un paisaje desolador. Y, entre tanto, una brecha espacio-temporal, un agujero conectando directamente con el Infierno. Así, demonios a ritmo de *heavy metal*, como los chitauri de Marvel para una generación o los vortiganos para otra, nos dirigen inexorables a un mundo que no es el nuestro. Si el tiempo es sólo una respuesta invariable a las inercias del espacio, lo que suceda dentro del Averno se queda en el Averno.

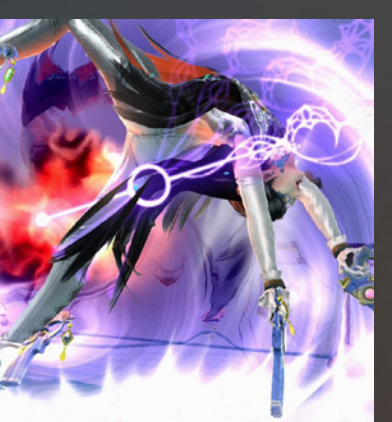
Antes de continuar cabe remarcar dos consideraciones. Los videojuegos son, por lo general, pequeñas máquinas del tiempo. Un traspiés tontorrón, una barra vacía y vuelta al punto de guardado. Cápsulas de restauración de aquello que fuimos: otra nueva oportunidad. El juego no tiene memoria, y son los fragmentos del proceso, como patrones cronológicos, quienes dotan de cierta coherencia narrativa nuestros triunfos y derrotas. El *carpe diem, memento mori* se revierte en bucle, dando pie a un *di immortales hominibus irasci et suscensere consuerunt* o, traduciendo a Cicerón con pulla, «los dioses están acostumbrados a vivir enfadados». Efectivamente, el hombre inmortal es dios en el videojuego. Pero donde sólo cabe el éxito, ¿quién relata los fracasos? Tale of Tales responde con su perspicacia habitual. En 'Graveyard' existen dos modalidades de juego: vagar por un cementerio, al abrigo de melodías y recuerdos, o morir, como propone finalmente su DLC. Si de tiempo se trata, el matrimonio compuesto por Auriea Harvey y Michaël Samyn ya lo hicieron antes. Siempre. 'The Endless Forest' inspiró el 'Journey' de Jenova Chen de igual forma que 'Graveyard' se clavó en las tripas de cierto Naughty Dog para cierta escena en 'Uncharted 2'. Lucas Pope ('Papers, Please') fue uno de esos que acabó tocado y hundido con este relato de intervalos y olvidos.





Y dos: el tiempo, también en los videojuegos, es flexible. Frente a la tiranía marcial del segundero, el martilleante hacen-





dado de la certeza, los *witch time*. En las reglas del *hack and slash*, la preparación y ejecución para un ataque cargado ocupa una cantidad análoga de *frames* al periodo de recuperación. Una mentira amiga, ocasión para el contraataque, los mil tajos en 'Metal Gear Rising: Revengeance' o las mil toneladas de plomo en '10.000 Bullets'. Una cabeza estallando, congelada a medio millón de fotogramas por segundo, que en la cinematografía traduciríamos como los encabalgamientos rítmicos típicos en Guy Ritchie y otros artistas del videoclip. Y nada encapsula mejor este flujo que el *bullet time*. Un género en sí mismo popularizado por el vídeo musical 'Like a Rolling Stone' (1995), donde Michael Gondry monta planos secuencia a partir de disparos fijos separados por unas décimas de segundo, creando esa especie de tridimensionalidad. El tiempo bala convirtió el casquillo arrugado en haz de luz.

El *bullet time*, por cierto, nació de un reto: ¿despegan los caballos sus cascos en pleno galope? Con afán de dilucidar algo sobre esa danza a cuatro patas, el magnate del ferrocarril —y rematado fanático del *turf*— Leland Stanford contrataría en 1872 a un fotógrafo de prestigio, Eadweard Muybridge. Tardaría más de un lustro en dar con una metodología precisa: una secuencia de disparos *conectados* mediante una hilera de cámaras atadas por un corcel. Muybridge constató que los retratistas naturalistas pintaban, en realidad, falacias interpretadas por el ojo. Y, de paso, anticipó el cine. La siguiente parada se da cita en el mismísimo Instituto de Tecnología de Massachusetts, en 1931. El ingeniero Harold Edgerton tomó el testigo y la carrera. Combinó *flashes* estroboscópicos con rodaje a cámara lenta, usó múltiples exposiciones para rastrear estelas de movimientos. Y sus experimentos mejoraron el *flash* nocturno, congelaron las fumarolas de las primeras pruebas atómicas y ayudaron a Jacques Cousteau a documentar sus expediciones por el Lago Ness. Aún ganaría



un Oscar por su corto 'Quicker'n a Wink' (1940), un primer acercamiento exótico (y erótico) sobre la manipulación del tiempo y, por ende, la expectativa del espectador. La de 'Matrix' sólo fue la popularización de una técnica rastreable en la comedia 'Zotz!' (1962), con balas literalmente suspendidas en el aire, o las ensaladas de guantazos en ralentí de 'Kill and Kill Again' (1981). Hasta que el significante adquiere significado y la herramienta (objeto) hereda el puesto del sujeto: esas bandadas de palomas arrancando vuelo en las cintas de John Woo actúan como figurativismos para representar cierta heroica. Nuevas formas de explotar aquellos caballos levitando ante el pistoletazo de salida.

Y el videojuego, padrino de ensoñaciones, abraza esta heroica. Un *spinny* de cámara o incluso un *glitch* fortuito helando la acción de la partida anticiparon esa fenomenología de Neo manipulando la realidad a su antojo. ¿Su raíz? Podemos y debemos rastrearla en el *shooter*: 'MDK' (1997), 'Unreal Tournament' (1999) y 'Requiem: Avenging Angel' (1999), —hijos todos de 'Doom' en mayor o menor medida, con sus propios demonios e infiernos—, son los tres ejemplos occidentales más notorios. Mientras John Gaeta montaba un circuito (circular) de cámaras alrededor de Keanu Reeves, estos estudios hacían lo propio con la fe de estar creando algo nuevo. El videojuego desquicia y permite que seamos un *voyeur* que contempla con lujuria la misma escena una y otra vez. Y así hemos tenido que vivirlo. Sembrada esta semilla, comenzamos. →

TIMESPLITTERS (2000)

¿Quién comenzó esta moda? ¿Quién transformó el sueño escapista en literatura, en catapulta desde la que descargar debates e imaginar vidas alternativas? Mucho antes de yanquis viajando al 528 d. C, a la mismísima Corte del Rey Arturo, Samuel Madden relató en 1733 unas memorias desde un hipotético 1997. Johan Herman Wessel también viajó, de 1781 al mismísimo 7603, un futuro donde la mujer gobernaba sobre un género masculino en perpetuo estado de opresión. El afilado dramaturgo Louis-Sébastien Mercier escribiría en 'El año 2440' (1770) una utopía en clave de sueño lúcido donde el protagonista despierta en una Francia libre y feliz, lejos de sus monárquicos días.

Cuando 'TimeSplitters' fue publicado en PlayStation 2, el FPS ya contaba con una cronología ejemplar de casos que hicieron algo similar antes y, tal vez, mejor. Aunque un puñado de chavales británicos recién emancipados de Rare no pensaban lo mismo. Con el crédito de haber empujado el multijugador en miles de locutorios y escondites traseros de videoclubs —'Perfect Dark' y 'GoldenEye 007' para más señas—, y ya bajo el nombre de Free Radical Design, 'TimeSplitters' anticipa esa dinastía que va desde 'Team Fortress 2' hasta 'Overwatch'. Lástima que falte el salto. Una caracterización de caricatura presenta nueve localizaciones entre los años 1935 y 2035, dieciocho personajes y un alucinante editor de niveles para quedarse a vivir.

Arcade de gatillo avanzado, cuartel general desde el que viajar vía teletransporte y una rejilla cuadriculada para construir tu propio juego si no te gusta lo que ves. 'TimeSplitters' no sólo satisface ese sueño enervado de convertir cada mapa en un juego propio, también preserva su coherencia a cualquier precio. Del *noire* al *art déco*, del zombi al espía y del electro machacante a las mandolinas sicilianas, los que años más tarde fundarían Crytek anticiparon la fiebre del *online* en mapas cosmopolitas donde cada rincón es una buena cobertura. La secuela, imprescindible de juegotecas, aún expandiría horizontalmente esta fórmula. Con tres entregas y una cuarta cancelada —como repetirían, una década después, en 'Crysis'—, Free Radical siempre fue hogar de buenas ideas. Demonios, si hasta tienen pantalla partida: ¿cuántos años lleváis sin curtiros el lomo desde la misma consola? →





TIMESHIFT (2007)

Encastrado en alguna fachada, un monitor repitiendo machacante mensajes de guerra. Una lluvia enfadada lavando nuestro afán destructivo y una máquina con la que ralentizar, detener o incluso rebobinar el tiempo. Y ya está. Bueno, tal vez no: cinco años de truculento desarrollo, tres reseteos, de Atari a Sierra y Vivendi. Gustaron mucho, los pusieron a hacer *Halos*, pero vendieron mal. Gente maja y mucho ingenio que después aprovecharon otros juegos como 'Fracture' (2008), el 'Wolfenstein' de 2009 o un muy defenestrado 'Darkest of Days' (2009). Incluso 'Call of Duty: Black Ops' (2010) si nos ponemos exigentes. Eso es 'TimeShift'. Tienes una breve barra azul turquesa para hacer tu magia, el cómo ya es cosa tuya. También podemos retornar automáticamente al punto de control, a la línea de tiempo *original*, claro.





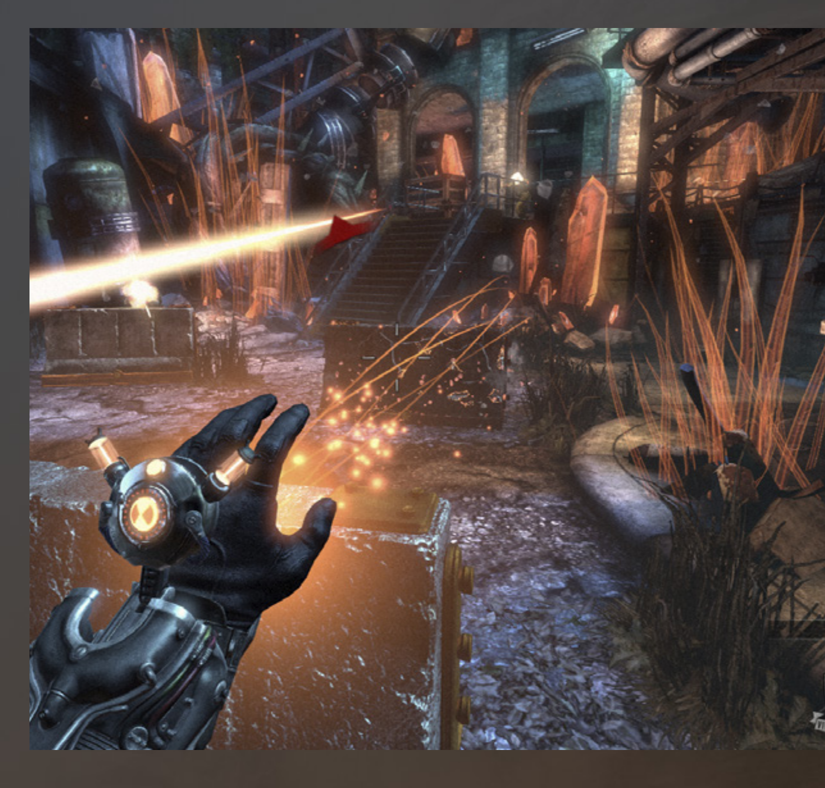
¿Son unos segundos suficientes para cambiar el curso de la historia? Que los *natsis* ganen la Segunda Guerra Mundial es de Primero de Ucronía. Novelitas como 'El hombre en el castillo' (Philip K. Dick, 1962) ya se tomaron la molestia de construir futuros donde el poder esvástico cruzaba el charco y conquistaba territorios aliados. 'TimeShift' no tiene especial interés en relatar tensiones fronterizas, está ocupado dándonos la oportunidad de esquivar un balazo, robar el arma del enemigo, andar sobre el agua o reventar una cobertura para que una granada cumpla su noble función explosiva.

La idea se agota pronto, por desgracia. Cada adversario es gemelo del anterior y la barraca de tiro termina por ser camino de sentido único. De *checkpoint* a *checkpoint*, el tiempo se demuestra no flexible sino lineal. El molde funciona hasta que los espacios se ensanchan y el frenesí por sobrevivir pasa a ser escaramuza sin estrategia. Una ambición innecesaria. Como decían en 'Primer' (Shane Carruth, 2004), «toma lo que necesites de lo que tengas a mano». Las distancias cortas siempre son mejores para medir tiempos.



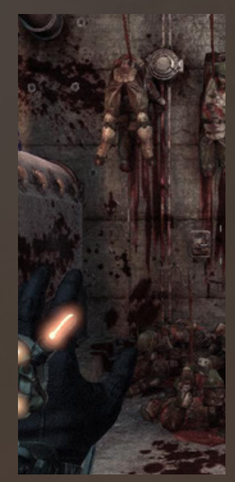
SINGULARITY (2010)

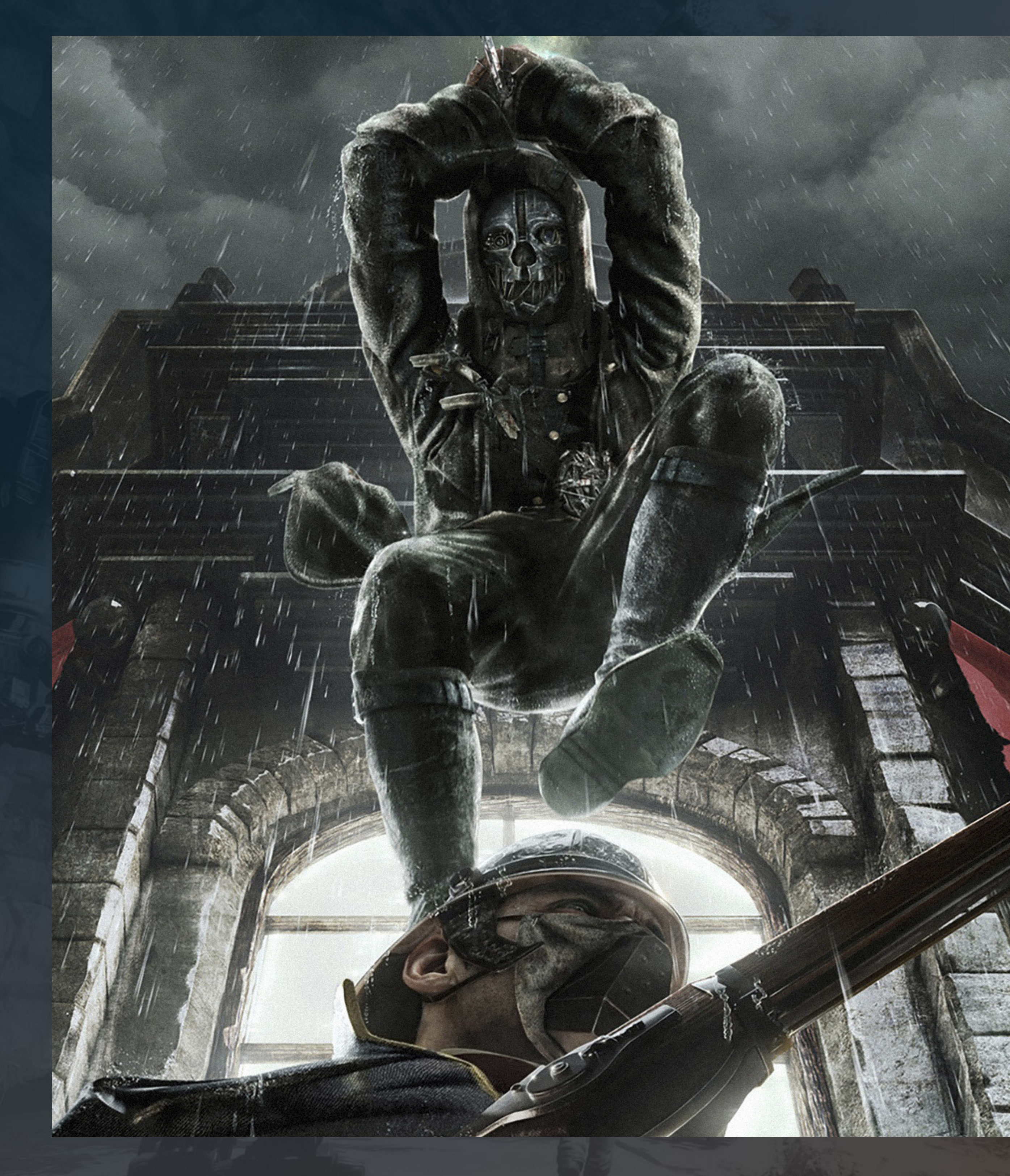
Y del pasado al futuro que también es pasado, porque la cosa va de viajes. Una mezcla rara entre 'S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl' y 'Resistance' en la hoja visual, y 'Metro 2033' en la mecánica. 'Singularity' es una artimaña estupenda. Su narración derrotista, McCarthiana, relata que en 2010 los Estados Unidos descubren una isla, Katorga-12, antiguo bastión de la URSS que sirvió de enclave para experimentar con un nuevo elemento, el E99. A lo largo de la campaña hay horas y horas de grabaciones de audio y vídeo, miles de líneas de texto en notas repartidas bajo una mitología sólida, construida con inadvertida coherencia.



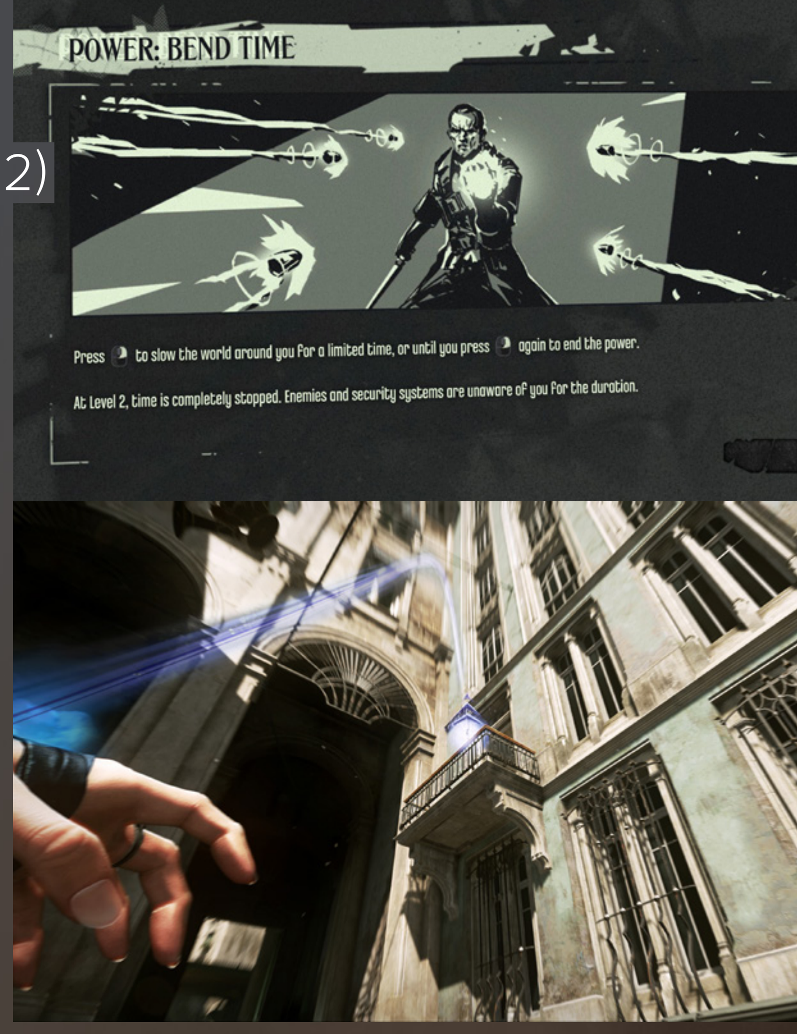
'Singularity' no recibió portadas, ni *previews* de agasajo o vallas en grandes ciudades promocionando el invento, utiliza un Unreal Engine 3 bastante envejecido y las texturas tardan en cargar entre una y dos semanas, algo imposible de ignorar porque no hay apenas HUD —del estilo 'Dead Space'—. Pero es uno de esos juegos con tres finales y mimo privado que escapa de las coordenadas populares. No en vano, los hermanos Raffel llevan en esto del *shooter* varias décadas: 'Hexen' o 'Jedi Knights' está en la cartera de un estudio que ahora sólo atiende las órdenes de Activision y su necesidad de producir un 'Call of Duty' anual.

Jugarlo en una dificultad elevada es un infierno cruel de vísceras y mutantes... tan adictivo como satisfactorio. El tiempo se distorsiona y viajamos hasta un 1955 donde la plantilla de científicos rusos ha creado una brecha espacio-temporal. Convertidos en arma, nuestros disparos pueden hacer del enemigo un amasijo de polvo y cenizas. Las armas: sólo dos a la vez más el Buscador y el TMD, lo que invita a plantear estrategias a tenor de las opciones, usualmente en un combo de escopeta para careos más rifle de largo alcance. Ese hándicap no es sino una de las tantas señas de identidad. Como las decenas de puzles que surgen gracias al truco de rejuvenecer o marchitar objetos. O esa sutil manera de empaparnos con sus códigos —*thinking with portals*— hasta un final jodidamente oscuro que nos deja, como mínimo, irritados. A diferencia de, por ejemplo, el propio 'TimeShift', en 'Singularity' luchas por sobrevivir. El modelo ortodoxo coquetea con el *survival horror* —como también hiciera 'F.E.A.R.', otro de esos peajes ineludibles de los padres de 'Blood'—. Y, cuando crees que ya dominas las herramientas, te arrebatan el poder y ganan los malos. Recuerda: el jugador es un dios bajo las reglas de otro dios. En algún momento encontrarás una nota de letra familiar: tu yo del pasado te insta a no fiarte de nadie, ni siquiera de ti mismo. «*When the progress of time ceases, the evil one will be pointed out for all to see*». →





DISHONORED (2012)



Pongamos en la misma sala al creador de 'Arx Fatalis', ese juego con el que Bethesda actualizó sus 'Elder Scrolls' sin la mínima gratitud, a los directores creativos de 'Deus Ex' o al tipo que diseñó la Ciudad 17 en 'Half-Life 2'. Ahora emborrachémoslos de nostalgia: pensemos en 'System Shock' o unos contemporáneos 'BioShock' que no paraban de llevarse premios. 'Dishonored' es 'Thief' en primera persona y es una historia de venganza donde una jerarquía de cargos políticos nos entoliga con el mochuelo del crimen-no-cometido. ¿Y qué hacemos ante la injusticia? Eso está en nuestras manos. El sigilo tiene premio, la muerte sólo trae más muerte, pero matar sienta fenomenal cuando un puñado de poderes activos nos permiten teletransportarnos y atravesar el gaznate de cualquier guardia con una daga envenenada.

Una de las habilidades sobrehumanas de Corvo Attano, protagonista absoluto, reside en su capacidad de controlar el tiempo. El Bend Time ralentiza o detiene el curso natural, mientras sobrevolamos el escenario saqueando, huyendo o asesinando a capricho. En esto, 'Dishonored' sobresale por su capacidad de ofrecer respuestas a las preguntas comunes en la sala de diseño. Esta especie de *witch time* no nos vuelve invulnerables: al cruzarnos en la trayectoria de una bala sufriremos una cantidad de daño idéntica que frente a un disparo habitual. Pero también podemos distorsionar su trayectoria con el filo de la daga. O poseer y reubicar a los enemigos, para que se aniquilen entre ellos mientras agujereamos cráneos de los más lejanos con una plétora de flechas.

Porque las armas son herramientas, y no un fin en sí mismo. 'Dishonored' se viste de *shooter* para enmascarar esa yincana de posibilidades, para no aturdir a ningún público. A través de unos códigos genéricos, la duración de la partida se construye con base a nuestras decisiones. Después vendrá una secuela que perfeccionará el modelo, vendrá 'Prey' —también secuela aunque *reboot*— y miraremos con la incertidumbre de haber descubierto un tesoro donde antes había metralla y fuego del infierno. Tenemos suerte de vivir en este plano dimensional. →



SUPERHOT (2013)



El «carguen, apunten, ¡fuego!» en las salvas militares siempre me ha recordado al «preparados, listos, ¡ya!» de la élite deportiva. Incluso en ambas un arma marca el comienzo. Trotando en instrucción, las agujas dictaminan un *modus* inquebrantable. Ambos, supeditados a calendarios y agendas estrictas, son conscientes de que un segundo pauta ganar (vivir) o perder (morir). El FPS ha tardado en aprender que estas dinámicas pueden narrar algo más que espacios no correlativos. Al comienzo de este especial citábamos, con intención, los *frames* o cuadros por segundo. Y trasladábamos esta receta al *bullet time*. Ahora pensemos en una coreografía cinética: el tiempo sólo avanza cuando nos movemos. Como aquellos juegos de tablero, debemos posicionar nuestras filas en la menor cantidad posible de movimientos. Entonces, nuestros ojos trazan paralelas y empezamos a sentir ese flujo muscular, casi histérico, sabiendo que aturdiendo a los dos primeros, bateando la cabeza del de la izquierda y empujando al vacío al que sube por el balcón economizamos cinco segundos. ¡Cinco! Cada lapso es unidad mínima de eficiencia, la certeza de que somos más precisos y más acrobaticamente letales.

Nacido de una *game jam* —la 7 Day FPS Challenge—, el proyecto de 'Superhot' creció en escala y acabó convertido en campaña de Kickstarter. Los primeros cien mil dólares se lograron en una semana. Superada la meta, el proyecto acabó recolectando un cuarto de millón. Si 'Singularity' lanzaba un dardo al Pynchon más conspiranoico, o 'TimeSplitters' se arropa con tics aventureros propios de Emilio Salgari, 'Superhot' conecta las simulaciones gibsonianas con la austeridad de Ballard. 'Superhot' desnuda de personalización al oponente, el simulacro es simulación, limpia los escenarios más allá de 'Mirror's Edge' y pinta una paleta cromática basada en blanco, rojo y negro (más secundarios). A su manera, esta píldora dirigida por el polaco Piotr Iwanicki no es tanto un minimalismo formal como un refinamiento del canon vertebrado a partir de *set pieces*.

Y eso que 'Superhot' comienza sin mostrar sus cartas. Nos viene a la boca ese aroma a hierro de sangre y congoja porque nos cuesta pillar el ritmo. Hasta que revela los instintos homicidas. No hay recarga: cuando nos quedamos sin munición tenemos la obligación de coger las armas del contrincante. Entonces descubrimos que son útiles incluso para lanzárselas a la cara. La trayectoria de nuestras propias balas puede alcanzarnos, así que toca planear con anticipación el cómo y el cuándo. No hay una solución específica, sólo grados de éxito. Y, entre muerte y muerte, nuestro *ballet* sanguinolento perfecciona el código. 'Superhot' aún tendría versión para realidad virtual, un modo con *permadeath* y hasta un juego de cartas. Ah, y la segunda parte en marcha. Un mundo de cristal sólido como el diamante. →





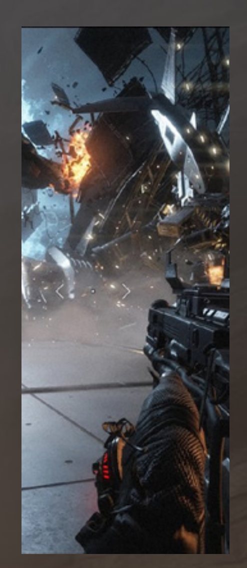
«UNA COMEDIA SITUACIONAL ENTRE UN ROBOT CON ASPERGER Y UN FUSILERO CON ÍNFULAS DE ARTILLERO. ESO ES 'TITANFALL 2'»

TITANFALL 2 (2016)

Nadie estaba seguro de qué encontrarse con esta secuela. Respawn Entertainment —es decir, un grupo de insubordinados demandados por Activision por llamar a las armas al núcleo duro de Infinity Ward— contaba con el oprobio de una *major* y la venia de otra: Electronic Arts iba a financiar una historia de *buddy cops* entre un soldado universal y un mecha, una comedia situacional entre un robot con Asperger y un fusilero con ínfulas de artillero. Y menos mal. No hay curvaturas temporales ni portales dimensionales, acaso una *portal gun* a las cinco horas de juego. Hay otras cosas: tenemos el *dash* de 'Vanquish' y el *jetpack* de 'Destiny'. Y *parkour*, y el precioso marco estético del planeta Harmony, y unos fanáticos que recuerdan al Imperio Galáctico ataviados bajo el código de vestimenta de un punki de Malasaña. ¿Qué puede fallar?

Cuando 'Titanfall 2' se presentó en sociedad, el *namedropping* disparó hacia 'Half-Life 2' y 'Super Mario Galaxy'. Nintendo y Valve, dos pesos pesados, por boca de gurús con los que es más común asentir que arquear la ceja. Tenían razón, por supuesto: trazar una horizontal del mapa sin pisar el suelo mientras ejecutas a cinco o seis capullos tiene más de plataformas que de FPS. En lo otro, Jesse Stern, guionista principal, quería escribir sobre colonialismo, revoluciones tecnológicas y conexiones entre humano y máquina más allá de la literalidad —entrar dentro de, poseer la herramienta—. Un telón de fondo que podría ser tachado de ambicioso. La realidad es que no hay ambición, sino trabajo satisfecho. David (piloto) y Goliat (Titan BT-7274) ahora son colegas y de su amistad extraemos un *gunplay* urgente y vital. Las habilidades pasivas están ahí para algo más que entretener a chavales aburridos. La personalización del titán nos recuerda que ese tótem de hierro es algo más que un vehículo de guerra. Los inventores de 'Call of Duty' estaban hasta la peineta del marine solemne, así que dotaron de nuevo poder al simple hecho de empujar un *trigger*. 'Titanfall 2' es 'Splatoon' con más posibilidades: puedes soltar una carcajada y esputar sapos y culebras en los mismos treinta segundos. Engancha como el crack y no te suelta si no has mejorado, como mínimo, tu ratio de cabriolas por minuto.

'Titanfall 2' también es 'Doom'. Salto, salto, cadera, escopeta. El fusil de plasma de la UAC se disfraza ahora de rifle de pulsos que atraviesa varios kilómetros de píxeles. Porque no hay nada más mortífero que la luz. La asociación entre velocidad y letalidad viene de lejos, desde luego. La velocidad media de un proyectil de arma comercial oscila entre los trescientos metros por segundo. La ídem de la luz bordea los trescientos mil metros por segundo. ¿Quién puede competir con esto? Ya sabes, George Lucas hizo de ésta la dicotomía más popular del cine. Así nacieron sus armas icónicas, sus sables de colorines: el escenógrafo de referencia, Roger Christian, se trajo de una tienda de antigüedades un par de cámaras Graflex Speed Graphic de los años 40, con disparador de *flash* de tres celdas. Con ellos montó las primeras espadas láser. El disparo era otro, claro, el del obturador. En cuanto al espacio, ahí siguen los pórticos a infiernos pretéritos, las razas alien con mucho apetito destructivo y la jerga bélica para hablar de otras cosas. Porque nunca importó tanto el qué disparar sino el cómo. Y esto ya es jurisprudencia, en efecto, del tiempo.





Hay algo más grande

LIVE A LIVE
Square / 1994
Super Famicom/Apple II



La misión es difícil. Japón está al borde de la descomposición, y el único capaz de llevar la estabilidad al archipiélago se encuentra cautivo, raptado por Ode Iou, aquél que quiere sumir la nación en el caos. Oboro-maru no es un tipo de muchas palabras, pero es el elegido por el clan Enma para acometer el trabajo. Posiblemente, se trate del mayor honor entre los ninjas, y en sus manos reside el futuro de su pueblo. Sin embargo, algo en su fuero interno le hace sentirse pequeño, un susurro que le dice que esta misión no importa, que lo importante está lejos de su alcance, en otro tiempo, junto a otra gente también de otros tiempos, desde el origen del hombre al futuro más distante e inimaginable. Rápidamente recobra la concentración. Ahí dentro no hay piedad, no es el momento de tener ideas extrañas.





ILUSTRACIÓN: LAURA CASAIZ

JUNTO AL EMBARCADERO EN MHAURA

por Alejandro Patiño

■ Día 1: De viaje por East Sarutabaruta

Desorientado, perdido y algo mareado, Ayate, sencillamente, *pops into existence*. Se ajusta la túnica y mira alrededor. Así que esto es la Federación de Windurst —piensa—. ¡Demos un paseo! Pero Ayate pronto se aburre. No entiende nada. Ha intentado entablar conversación con otros jugadores pero, en Windurst, la gente simplemente corre como los locos o permanece quieta en un estado de inanimada pasividad, a pesar de llevar un signo de admiración al lado del nombre. De repente, siente una mirada clavándose en su espalda, y escucha a alguien detrás.

—¡Ey, tú! ¿Eres nuevo? —prácticamente le espeta—. Deberías salir a Sarutabaruta, allí puedes matar *mandies* y subir de nivel. ¡Sígueme! →

Unos minutos de carrera y dos fundidos a negro más tarde, Ayate está en East Sarutabaruta, completamente solo, intentando averiguar cómo atacar a una revoltosa mandrágora. Aquel tipo podría haberse quedado a ayudarle, pero en Vana'diel, parece que todo el mundo anda con prisas. Sin embargo, Ayate se siente motivado y confiado. Su gran experiencia en la franquicia juega de su lado. Saca su vara y se acerca a la mandrágora. El primer estacazo atina en su bulbosa cabeza, pero el contraataque es duro y, veinte segundos más tarde, Ayate muerde el polvo. Un mensaje en la parte superior derecha de la pantalla le indica que puede esperar durante un máximo de una hora a que alguien venga a resucitarle. ¿Una hora? ¿Aquí tumbado? Espera durante veintidós largos minutos, y entonces ve a un mago blanco a lo lejos, acercándose a su posición. Va montado en un chocobo, y lleva la indumentaria clásica de su *job*. ¡Seguro que le resucita! El mago blanco se detiene delante de él y clava sus ojos en su maltrecho cadáver. Acto seguido sigue, como si nada, su camino. Ayate se muerde el labio inferior con resignación y promete que él nunca jamás será como ese pérfido mago blanco. ¿Es que la gente no valora el tiempo? ¡Lleva veintidós minutos esperando sin hacer nada salvo girar la cámara!

■ Día 7: Spiny Spipi

Ha costado pero Ayate ya es nivel 10. Forma parte de un clan repleto de gente que, la verdad, no le cae nada bien, pero al fin y al cabo son casi todos los españoles que hay en el servidor Ragnarok. Incluso el ridículo nombre del clan, HamHamClub, le causa estupor y vergüenza a partes iguales. La gente del clan es mezquina y superficial, antipática y, por encima de todas las cosas, egoísta. Ayate ha aprendido algo sobre las bases de 'Final Fantasy XI', y todo parece ir enfocado a la cooperación. Al parecer, subir de nivel a partir del nivel 10 supone formar una *party* con integrantes de diferentes *jobs* y marchar hacia Valkurm Dunes, donde los enemigos son más poderosos y otorgan más experiencia. Sin embargo, el camino a Valkurm



Dunes está repleto de peligros, y supone atravesar toda la estepa de East Sarutabaruta, el angosto Tahrongi Canyon y la apartada Buburimu Peninsula hasta llegar a la pequeña aldea costera de Mhaura. Al parecer, es posible tomar allí un *ferry* que te lleva hasta Selbina, la puerta de entrada a las fatídicas dunas, el lugar donde, le han dicho, nacen y se curten los héroes. Según ha escuchado, es tradición que los miembros más aventajados del clan ayuden a los iniciados con un viaje que no podrían afrontar ellos solos, pero Ayate no está dispuesto a pedir ningún favor. Emprende el viaje solo, pensando que Vana'diel es de los valientes. Tras un par de encuentros con algún traicionero Yagudo y una buena sorpresa a cargo de un *goblin* agazapado, Ayate llega a la zona norte de East Sarutabaruta, donde puede ver a alguien con la perla de su clan en el nombre. Un tal Felixsnake. Otro *cani* —piensa Ayate—. Entonces, otro *goblin* aparece detrás de él, y Ayate no dispone ya de MP. Dispuesto a darlo todo, saca su vara y se enzarza en la batalla, →


Spiny Spipi



sabedor de que no podrá huir tantos metros hasta la siguiente zona. Felixsnake se acerca, y cuando Ayate está a punto de morir, le lanza un Cure. ¡Pero si es un Paladín! Acaba la batalla con el *goblin* en el suelo y una buena dosis de experiencia. Llegan los agradecimientos, y Ayate le pregunta qué hace un Paladín de nivel 22 en East Sarutabura.

—Esperar el *pop* del Spipi —responde Felixsnake.

—¿El qué? —pregunta Ayate.

Entonces, Felixsnake le explica que en esa zona aparece, cada hora, un enemigo especial (*Notorious Monster*) del tipo *crawler* (aquellos asquerosos gusanos). Un monstruo que a veces *dropea* una capa con +1 a *mind* que le vendría genial para su recién adquirido *job* de Paladín. Ayate alucina bastante.

—¿Y esperarás toda una hora a que aparezca? —le pregunta.

—Sí, bueno... mira a tu alrededor, Ayate. ¿Qué crees que están haciendo aquellos dos Thief de allí? ¿O aquel Black Mage tras aquel árbol? Todos esperan al Spiny Spipi, así que debemos estar muy atentos, y en cuando se *popee*, *claimearlo* al instante. Esa capa se vende muy cara.

—Hmmm... *claimearlo*, claro... Entiendo —disimula Ayate mientras piensa que están locos estos romanos por tirarse una hora entera esperando sin hacer nada.

En ese momento, Felixsnake lanza una maldición contra el grupo de los dos ladrones que, al parecer, han logrado *claimear* —Ayate aún no sabe muy bien qué significa— al cacareado Spiny Spipi.

—Bueno, Ayate, pues ya está. Nos quedamos sin Spipi. Y tú, ¿a dónde ibas? ¿Quieres que te acompañe a Valkurm Dunes?

■ Día 7 (más tarde): Esperando al ferry en Mhaura

Tras casi cuarenta minutos esquivando monstruos en un camino duro y farragoso, Ayate y Felixsnake pisan el suelo seguro del poblado de Mhaura. Una melancólica melodía inunda las tranquilas calles de la calmadísima aldea pesquera.

Pero Felixsnake no tiene tiempo para tonterías.

—¡Date prisa, Ayate! ¡El *ferry* está a punto de salir! —exclama Felixsnake.

—¿Cómo? —se sorprende Ayate—. Espera un momento, que me estoy equipando el gorro nuevo.

Felixsnake corre hacia el embarcadero, y en ese momento, el *ferry* zarpa dejando a los dos en tierra.

—¡Maldita sea! —exclama Felixsnake—. Ahora toca esperar veinte minutos a que pase otro *ferry*.

Ayate no se lo puede creer.

—Venga, en serio, tío. ¿Con quién hay que hablar para subir al *ferry*? —pregunta inocente.
Pero Felixsnake no tiene tiempo para tonterías.

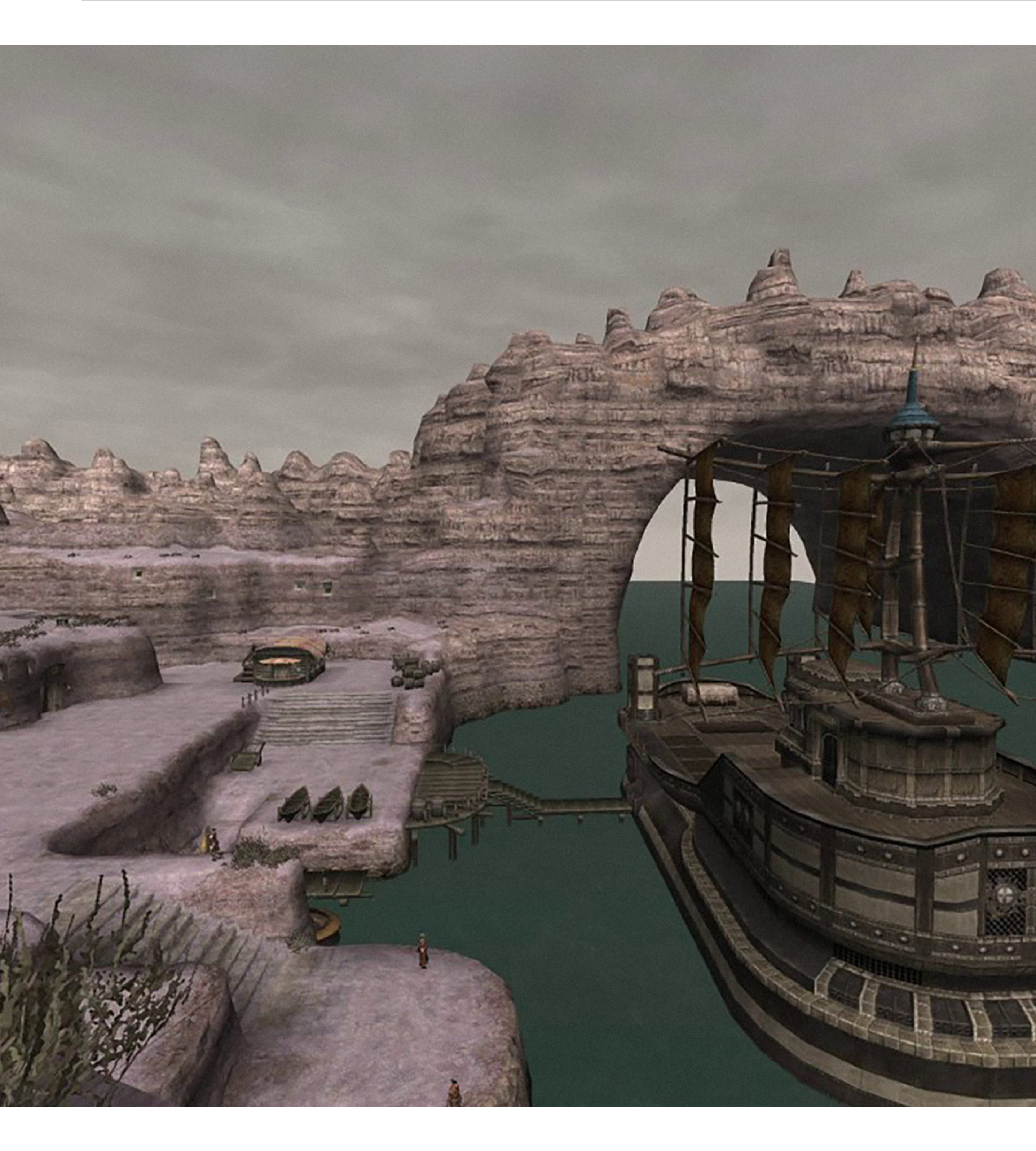
—Ayate, toca esperar otro *ferry*. Vayamos mientras a la tienda, hay algunos hechizos que debes comprar aquí, los necesitarás en Valkurm Dunes.

Una vez hechas las compras pertinentes, Felixsnake conduce a Ayate hasta un lugar desde donde vislumbrar la puesta de sol junto al embarcadero.

—Siéntate, Ayate. Desde aquí veremos llegar el *ferry*.

Y entonces, Ayate y Felixsnake charlaron durante todo un cuarto de hora. Hablaron sobre sus primeras experiencias en Vana'diel, sobre las malditas mandrágoras y los traicioneros Yagudo, y sobre qué otros →







enemigos del estilo del Spiny Spipi había. Mientras charlaba, Ayate tenía una sensación extraña. Por primera vez en un videojuego, sentía que estaba haciendo algo real. Y eso que no estaba haciendo... absolutamente nada. El hecho de no tener una salida inmediata, algo que poder hacer para resolver aquella situación al instante, le mantenía de alguna manera atado a Vana'diel, le sumergía en su universo de una manera que no había experimentado jamás. Para tomar aquel *ferry* no cabía otra posibilidad que esperar, y aquello disparaba esa sensación de pertenencia a un mundo, elevándola muy por encima de la sensación de que ese mundo nos pertenece.

Aquel atardecer en Mhaura junto a Felixsnake supuso para Ayate comprender cómo el tiempo era algo tangible en el mundo de 'Final Fantasy XI'. Un elemento más importante que la narrativa, ya que llegaba a impregnar la jugabilidad y condicionar las mecánicas. Años más tarde, cuando ya era un jugador experimentado y volvió a pasar por Mhaura, se puso a recordar aquel atardecer junto a Felixsnake. Y sólo al ver llegar el *ferry* llegó a entenderlo por completo: todo lo que se hace en 'Final Fantasy XI' requiere tiempo, depende del tiempo y seguramente te hará esperar. Pero lo mejor de todo ello es que gracias a esa dimensión temporal de sus mundos, los MMORPG logran traspasar la cuarta pared y utilizar algo tan mundano como el tiempo como una de las herramientas de inmersión más poderosas de todas. Ayate ya era un White Mage de nivel 75 enfrascado en la labor de subir sus *merits* más allá de lo aconsejable; si quisiera podría teleportarse a cualquier punto de Vana'diel con el simple *casteo* de un hechizo. Sin embargo, aquella tarde, Ayate se sentó en el mismo sitio que en su momento compartiera con su amigo Felixsnake. Ni siquiera necesitaba viajar a Selbina. Sin embargo, aquella tarde, Ayate esperó al *ferry*.

VIAJES CONTEM-PLATIVOS

Ed Key | Proteus

CULTO AL JUEGO

por Luis García

Vivimos en un mundo donde el dinero otorga y genera poder, marca la diferencia entre el éxito y el fracaso. Escapar de los designios del capitalismo está sólo al alcance de ciertas mentes privilegiadas, que parecen estar enchufadas a una realidad que a muchos se nos escapa. Quizá fuera por su lugar de nacimiento, alejado del ruido y el estrés de las grandes urbes, pero Ed Key está conectado a otra frecuencia. No temas, las ondas son generosas, accesibles, y Proteus puede ser tu puerta de acceso.

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN



EL AUTOR

Ed Key es un tipo peculiar, de eso no cabe duda. Su tiempo libre lo dedica a plantar árboles en su Cumbria natal, y a reparar los muros de piedra medieval que atraviesan los montes de una tierra que otrora poblaron nórdicos colonos para limitar el espacio de pasto del ganado. De eso concretamente habla la escueta biografía que aparece tras la presentación de su estudio, Twisted Tree. No hay más detalles de sus motivaciones, de su vida. Un tipo reservado. Ed representa la antítesis del creador narcisista, ególatra. Rehúye la exhibición, el éxito de masas, las grandes producciones y las amplias plantillas de trabajo. No puedo decir que al jugar 'Proteus' sintiese que su creador tenía un perfil tan humilde, pero sí es cierto que sentí curiosidad por saber qué podía esconder tras tan original propuesta, y aunque la búsqueda de detalles ha sido una tarea bastante tediosa, creo que al final todo encaja, y la realidad no desmerece en absoluto a la ficción generada en mis alocadas suposiciones.





Arriba: David Kanaga y Ed Key recibiendo el premio al mejor sonido en el IndieCade de 2011. Abajo: Ed Key durante una grabación para Electron Dance.

Nacer en un condado británico al noroeste de la isla, especialmente conocido por ser uno de los de mayor belleza de toda Inglaterra, y de los que más legado celta poseen, debe marcar de por vida. Su capital, y ciudad con mayor población, es Carlisle, con algo más de setenta y cinco mil habitantes —el condado completo ronda el medio millón—. Ed creció rodeado de naturaleza, de vastos prados que lindan con ríos nacidos y muertos en anchos lagos. De colinas accesibles de no demasiada altura, con frondosos árboles regados por un nivel de precipitaciones que a nosotros, a esta altura del continente, se nos antojan excesivos, pero que allí facilitan el alegre crecimiento de esa hierba que se extiende kilómetros y kilómetros, alimento natural de pastos, y divididos por aquellos muros de los siglos X y XI que Ed ayuda a mantener.

Rodeado de naturaleza, su pasión por ella nació de los largos paseos con sus padres, amenizados por el descubrimiento y detección de plantas y animales. El observar distraído el vuelo de un cuervo, incluso el probar plantas encontradas en la cami-

nata previo reconocimiento, es algo que que sus padres inculcaron en Ed, conscientes del valor de poder criar a un hijo en un entorno como aquél. Así aprendió una lección que le acompañaría toda su vida: cada excursión supone una ofrenda del mundo que debe ser disfrutada. Para él el camino no sólo se hace al andar, sino que representa una experiencia contemplativa, creando así una ósmosis entre el individuo y la naturaleza.

Por suerte para este texto, entre tanta fauna y flora, entre los restos de una cultura milenaria, también tuvo tiempo de encontrar el abrazo de la tecnología, de los universos virtuales. El ZX Spectrum que poseían sus padres sería otro elemento que marcaría la infancia y el devenir de Ed. El sistema de 8 bits de Sinclair incluía una copia de 'Captain Blood', un título francés que trataba la exploración espacial, los viajes interestelares y la comunicación entre alienígenas de diferentes hablas, gracias a un completo sistema de ciento cincuenta conceptos que el programa traducía en cada encuentro. El objetivo del juego consistía en devolver al protagonista a su forma original, y para ello debía conseguir las pistas suficientes a través de la persuasión a los NPC que encontrábamos tras planear, no sin dificultad, por la superficie extraterrestre. Un título llamativo que provocaría un chispazo en la ya de por sí curiosa y despierta mente de Ed, y que propiciaría que su futuro emprendiese rumbo hacia la programación y el diseño de videojuegos.

■ Choque de realidad

El paso a las capitales del sur de Inglaterra, que poco tenían que ver con su rural Cumbria, era tan duro como necesario para sus aspiraciones personales. Ed tenía claro que quería dedicarse al diseño de videojuegos, y el permanecer alejado de cualquier centro financiero no iba a ayudarle en su propósito. Afortunadamente, en el año 1999 fue llamado por el estudio Bullfrog, creado años atrás por Les Edgar y Peter Molyneux. Ed trabajó primero en las oficinas de Guildford como programador del conocido 'Theme Park'. Casualmente el desplazamiento duró poco, ya que Electronic Arts, dueña del estudio desde 1995, decidió unir Bullfrog y su división inglesa EA-UK, reubicando ambos estudios en la ciudad sureña de Chertsey. En el año 2000, Electronic Arts cerró el estudio, abandonó toda producción en marcha bajo la marca Bullfrog, y repartió a los antiguos empleados en nuevos proyectos, como la creación de videojuegos basados en la saga de 'Harry Potter'.

Ed aprovecha este suceso para entrar, también como programador, en Asylum Entertainment, donde trabajaría en títulos como 'Curse: The Eye of Isis' y 'Galidor: Defenders of the Outer Dimension', publicados ambos entre el año 2003 y 2005. Este rol de figurante creativo le perseguiría en sus siguientes trabajos, sin protagonismo en el diseño de la obra, siempre relegado a peón sin posibilidad de ascenso, situación que más tarde marcaría su destino. Repitió puesto también en Kuju London, división encargada de lanzar los títulos de la serie 'Nintendo Wars' para GameCube y Wii, bautizados como 'Battalion Wars' y 'Battalion Wars 2'.

Aquí acabaría su aportación dentro de los grandes estudios, exhausto de ser poco más que un número dentro de una amplia plantilla, contento al dejar atrás las horas de castigo y las terribles prácticas de gestión, mientras sentía crecer en su interior la necesidad de dar rienda suelta a su creatividad. El primer juego que Ed hizo de forma independiente fue un título

Andando entre druidas

El paso de Ed a la escena independiente significó el regreso a su tierra, ya no sólo por suponer la vuelta a casa, sino porque representa su fuente de inspiración, casi una obsesión que necesita compartir con su público. Un paisaje que no supone agotamiento, más bien un escape, una forma de mantener la mente oxigenada. Se dice que es amigo de un druida, lo que hace pensar que la unión de Ed con su tierra es más profunda de lo que ya de por sí parece.

→

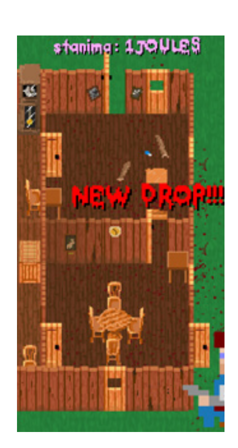
hexagonal de gestión de islas, responsable de su interés por la generación procedimental de contenido. Una inquietud que le llevaría a conocer al que sigue siendo una pieza importante en su desarrollo, y un buen amigo.

■ Primeras colaboraciones

Alex May, que posteriormente crearía el conocido *indie* 'Eufloria' —lanzado para móviles y luego *porteado* a la séptima generación de consolas—, se cruzaría en el año 2007 en la vida de Ed. Su colaboración se centró en la creación de 'Cottage of Doom', otro juego de humilde factura que se alzaría anecdóticamente vencedor en una votación organizada por el foro TIGSource, bajo el nombre de B-Game Competition. Una obra sencilla, centrada en la aniquilación de hordas de muertos vivientes desde una posición inmóvil, cubriéndonos armados hasta los dientes. Sin ser relevante, 'Cottage of Doom' supuso la primera ocasión en la que Ed pudo disfrutar de un papel más protagonista, no sólo por la diferencia del grosor de la plantilla, derivada de la naturaleza de cada proyecto, sino más bien porque tuvo peso en ciertas decisiones creativas y pudo encargarse de los efectos de sonido y de parte de la programación. Sin embargo, lo mejor estaba por llegar. La inquietud de Ed y Alex por la procedimentalidad les llevó a poner frente a frente los proyectos en los que trabajaban independientemente. Por un lado, un paisaje montañoso renderizado por Alex. Por el otro, un generador procedimental obra de Ed. El resultado de la suma de ambas partes les llevó a ambos a hacerse la misma pregunta: «¿Y ahora qué podemos hacer con esto?».

Aquella fusión iluminó la mente viva y ávida de resultados de nuestro protagonista. Tal fue el empuje de aquella visión, que dio como resultado varios proyectos a la vez. Del único que hay constancia es 'Draco', prototipo paralelo a 'Proteus', también centrado en la exploración de un paisaje salvaje, virgen, pero con un componente de supervivencia que al final acabaría desechando. No es casual ese alejamiento del espíritu zen que parece bañar las obras de Ed, confeso amante de la saga 'The Elder Scrolls', franquicia que también influenciaría una primera versión de 'Proteus', dándole la forma de un RPG *zeldish*, con el objetivo de hacer tareas de un lado para el otro del mapa. Por suerte para una parte del público, David Kanaga, compositor y diseñador de videojuegos, se hizo con el rol de compositor de 'Proteus', precedido por unos trabajos que lograron captar la atención de Ed. Lo que no esperaba el de Cumbria es que Kanaga fuera otra peculiar mente funcionando en la misma frecuencia que la suya. Y ya no sólo por compartir la pasión por crear videojuegos de forma independiente, haciendo de la experimentación una obligación; ambos coincidían en un mantra orientado a transmitir un mensaje tan abstracto como atípico.

«ED ZANJARÍA SU RELACIÓN CON GRANDES ESTUDIOS, DEJANDO ATRÁS LAS HORAS DE CASTIGO Y TERRIBLES PRÁCTICAS DE GESTIÓN, MIENTRAS SENTÍA LA NECESIDAD DE DAR RIENDA SUELTA A SU CREATIVIDAD»



'Cottage of Doom'

No era de extrañar que los dos creadores pasasen largas horas conversando por Skype sobre temas de corte filosófico y cultural, a pesar de que Kanaga viviese al otro lado del charco, en Oakland. Ed era seguidor del Maestro Zhuang, filósofo taoísta que vivió en el siglo IV a. C., cuyo texto da nombre a su estudio, Twisted Tree. En su libro hablaría de diversos conceptos, dos de los cuales marcarían la vida y la obra de Ed. «Cada persona como punto de vista único y válido». «La consciencia de una vida limitada en tiempo, y lo inalcanzable de un conocimiento ilimitado». Por otro lado encontramos a un Kanaga enamorado de 'Viaje a Arcturus', novela relevante de la ciencia ficción, publicada en 1920, que narra el viaje a través de diversos y fantásticos paisajes extraterrestres. Los territorios por los que viajan los personajes representan filosofías o estados mentales que forman parte del protagonista. Este intercambio de información sería el que les llevaría a definir la forma definitiva de 'Proteus', que derivaría en tantas críticas positivas como negativas por lo impreciso de su propuesta.

La responsabilidad de este giro hacia el minimalismo es de Kanaga, y de su batalla contra las normas que rigen y caracterizan a los videojuegos. Era tal su nivel de transgresión que el propio Ed comenzó a plantearse el resultado de aplicar aquella visión a su propia obra, y si la ausencia de objetivos que le aconsejaba Kanaga, cual diablillo al hombro, restaría diversión a sus jugadores o haría que éstos dejasen de jugar. Pero había un problema aún superior: la propuesta original de Ed, el RPG de recadero, suponía una ingente, que no inalcanzable, cantidad de trabajo a nivel de programación, al tratarse de un juego procedimental. Poco a poco fueron eliminando elementos del mapa, y cuanto más limitado de contenido quedaba, más claro tenían que ese era el camino del proyecto. El diseño sustractivo les había mostrado la fórmula definitiva para 'Proteus'. →



'Draco'



El bosque del sueño

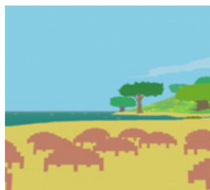
Su estudio Twisted Trees, creado para la publicación de 'Proteus', tiene como filosofía la cooperación de Ed con otros artistas, como queda reflejado en su segundo trabajo. 'Forest of Sleep' es un título narrativo, también procedimental, inspirado en cuentos populares de Europa del Este. En este caso su colaboración es con el animador e ilustrador Nicolai Troshinsky. Una vez más el creador inglés sigue los pasos de su infancia y se adentra en el bosque, ofreciendo al público un bello espectáculo visual diseñado a mano, con una banda sonora de música folclórica regional, especialmente encargada para la ocasión. De nuevo los mismos ingredientes que en 'Proteus'. De nuevo el peso de la naturaleza, la empatía y la observación. Tres elementos que forman parte de la vida de Ed Key, y que nos ayudarán a entender un poco más su *opera prima*.

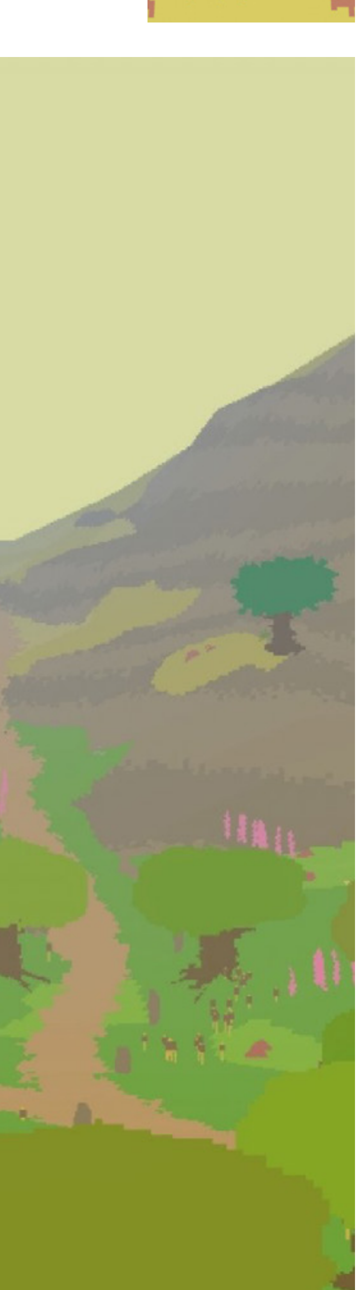
LA OBRA

No negaré que la propuesta de 'Proteus', publicado para PC en 2013 y *porteado* por Curve Digital para PlayStation 3 y PlayStation Vita, es cuanto menos arriesgada. Ningún elemento escapa del impacto en el usuario, ya sea por la estética *lo-res*, influenciada directamente por los videojuegos de principios de los 80, o porque el jugador no recibe indicativos de qué hacer o dónde ir. Pero nada más lejos de la realidad: todo tiene sentido en 'Proteus', y es tan simple como el que nosotros seamos capaces de otorgarle. Ya lo decía el maestro Zhuang, cada punto de vista es único y respetable, y bajo tal máxima se nos traslada a una experiencia que a unos se nos hace preciosista, mientras a otros sus píxeles XXL les rasgan los ojos. A unos les parece que no hay contenido en la isla, mientras para otros la experiencia es suficiente con dejarse llevar por los colores y los sonidos. Y bajo esa premisa taoísta, nadie está equivocado.

El juego nos traslada a una isla en medio de la nada, de dimensiones no muy grandes, capaz de ser recorrida de punta a punta en un par de minutos, el doble si queremos rodearla. La perspectiva en primera persona queda clara desde el inicio de la aventura, en la que vemos cómo la pantalla se ilumina al ritmo de una breve representación de la separación de unos párpados. Los nuestros, los de nuestro avatar. Protagonismo expreso otorgado a nuestro punto de vista, relación implícita entre el autor y el jugador, más cuando el propio creador señala que «el objetivo del título es que la gente tenga la oportunidad de hacer una especie de caminar conscien-







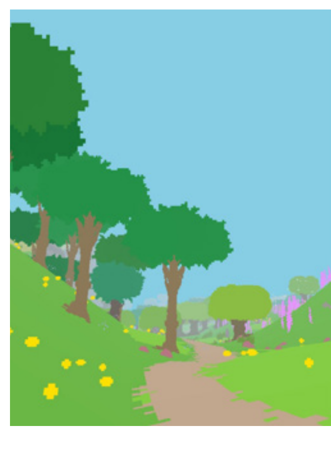
El salto a consolas

Cuando la arriesgada propuesta de 'Proteus' llegó a las oficinas de Curve Digital, quedó claro que era obligada la adquisición de los derechos de la obra para trasladar la isla a las consolas de Sony. Los *ports* pasaron por el motor gráfico del estudio sin alterarlo visualmente. Sin embargo, aprovechando el salto a PlayStation Vita, se añadieron un par de modificaciones: ahora seríamos capaces de pulsar sobre el botón L para hacer una captura que se incluiría en el álbum de fotos original, que hacía la función de punto de guardado, y que nos permitía volver a cualquier punto de nuestro viaje, ya hubiésemos cambiado de estación, o de isla. El mismo álbum adquiría una posición más protagonista en el menú. Además, el tocar en la pantalla táctil generaba una marca luminosa que no servía para nada más que seguir el rastro de nuestro dedo. No era necesario ni posible que fuera funcional, la creatividad de Kanaga formaba parte del presente de otros proyectos.

te, de forma que puedan pensar en todas las cosas increíbles que hay entre lugares, y que extrañamos».

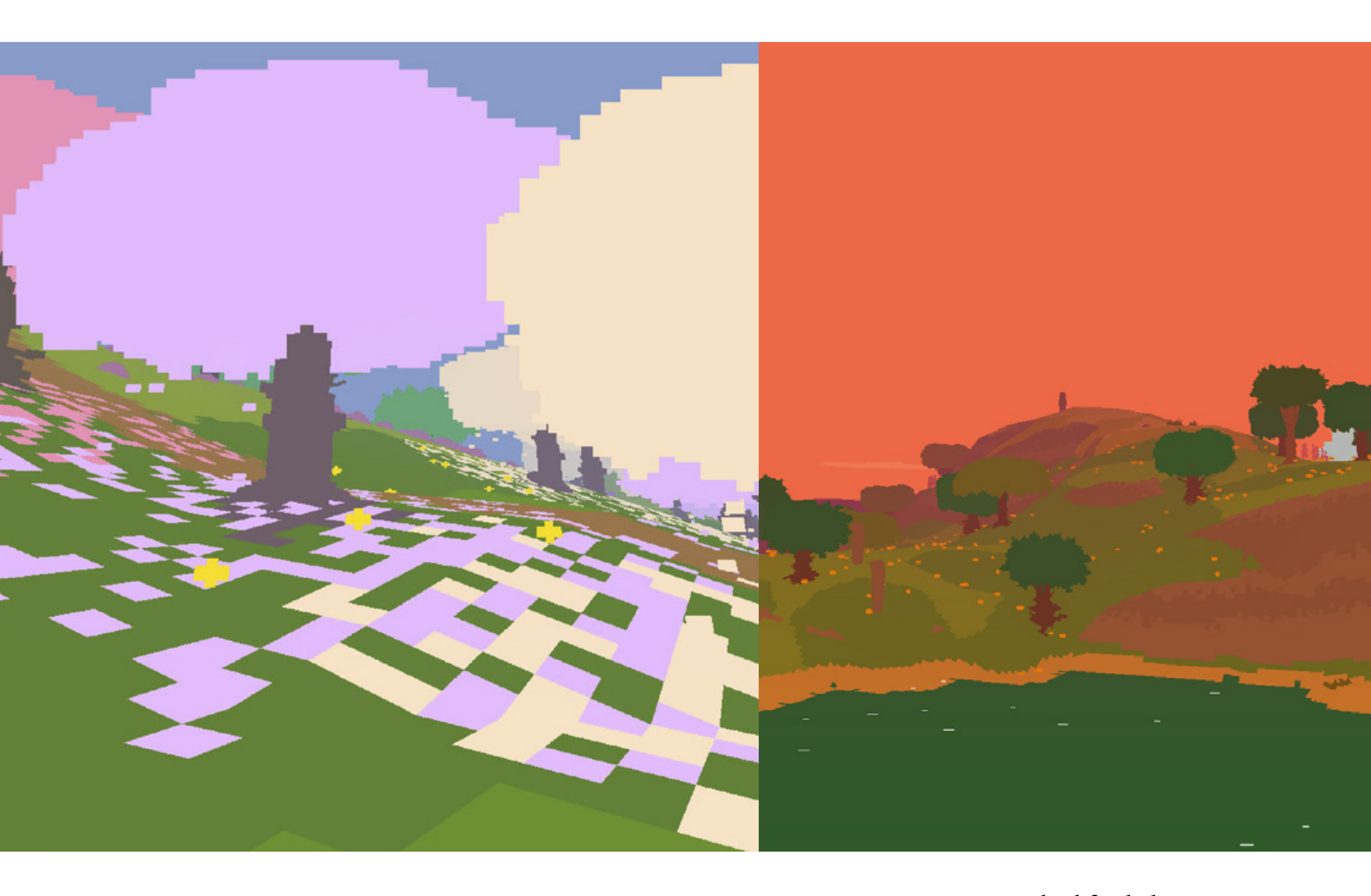
Por ello, no es casual que la única acción que podamos ejercer sobre nuestro avatar sea, aparte de caminar, el poder sentarnos. Olvidemos la habitual acción de aumentar la velocidad: podremos mantenernos quietos o andar, pero nada de correr. Aquí se ha venido a contemplar. Un claro guiño que nos lleva directamente a los paseos de Ed, al disfrute pausado de lo que nos rodea, a la ausencia de estrés. Y la forma más cómoda de contemplar en una isla procedimental es sobre nuestras posaderas. La experiencia zen como puente a la reflexión y a una narrativa que emerge de nosotros mismos.





Otorgar al jugador la responsabilidad de dar estructura, lógica y narrativa a 'Proteus', desde nuestra propia experiencia, es la causa por la que el título carece completamente de palabras, sustituidas magistralmente por los sonidos y la banda sonora creada por David Kanaga. Una experiencia sinestésica derivada de la asignación minuciosa de sonidos a cada elemento del mapa, por lo que escucharemos vivos y agradables efectos al acercarnos a la flora y fauna que habitan nuestra isla, que a su vez coinciden en tono con los colores que inundan el mapa. Color como fuente de sonido. Un efecto sensorial que debemos al pintor Vasili Kansdinsky, y que Kanaga ha trasladado con acierto y maestría a todas sus obras.

La fusión del peculiar punto de vista creativo de Ed con la aportación sinestésica de Kanaga da como resultado una obra que se mueve en una frecuencia que no todas las radios captan. Entiendo así todas las críticas más feroces que sacaban a la obra de la calificación de juego, y que hicieron mella en su creador, llegando incluso a coartar su propia idea de haber creado un juego. Esta situación se rectificó cuando 'Proteus' comenzó a recibir cuantiosos votos de confianza, logrando incluso reco- →

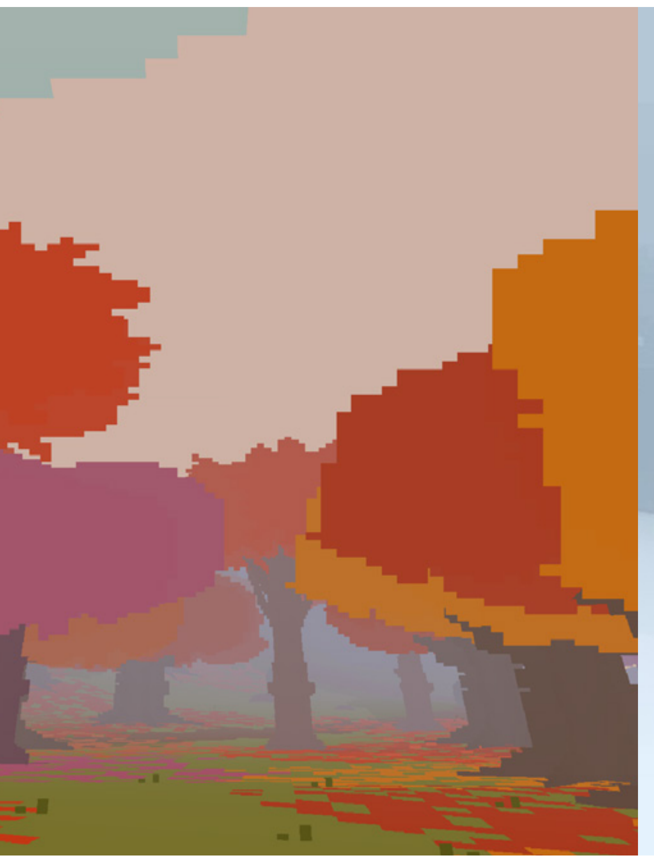


> «'PROTEUS' ES UNA OBRA SINESTÉSICA EN LA QUE LA AUSENCIA DE PALABRAS NOS OBLIGA A CREAR UNA NARRATIVA DESDE NUESTRA PROPIA EXPERIENCIA»

nocimiento internacional. Al final, dentro de tanta existencialidad y conceptos abstractos, la isla esconde sus misterios, pero también elementos que están ahí, a la vista de todos, y que forman una narrativa tangible que propicia un punto de referencia común en la experiencia de cualquiera.

■ Las cuatro estaciones

Da igual que la isla sea procedimental y cambie su forma. En ella siempre encontraremos los conejos saltarines, la colina del rito, el castillo en ruinas o el ciclo noche y día que tanta importancia tiene en el avance de la historia. Los colores de la flora tiñen de tonalidades pastel el paisaje, unas alegres margaritas conviven con la hierba verde que se expande por el terreno, y alimenta a gallinas que se mueven en grupo y se alejan en cuanto nos acercamos.





Todo forma una agradable representación de la primavera, que sirve de invitación a la exploración de la isla. Los sonidos son agradables, la música relajada. Incluso la rápida formación de espesas precipitaciones no molesta, y nos empuja a adentrarnos en ellas para experimentar los sonidos que se producen bajo su manto. Se hace de noche y todo cambia. La música desaparece, los sonidos producidos por los animales cesan; es lógico, ellos duermen.

Fluyendo alrededor de nosotros, luciérnagas delatadas por su brillo. Y a lo lejos unas luces que se elevan sobre el cielo. ¿Qué será? No podemos escapar de nuestra curiosidad y nos acercamos al evento fantástico. A medida que nos aproximamos al origen del fenómeno escuchamos búhos que vigilan nuestro paso. Un poco más cerca y desde el suelo brotan luces que van directas hacia el centro mágico, que ahora se ha convertido en un portal temporal delimitado por una piedras que recuerdan a ritos celtas. Nos adentramos y la noche se convierte en día, vemos como las estaciones se suceden de forma increíblemente rápida sobre nosotros, hasta que la extraña máquina esotérica nos deja en nuestra siguiente parada: ya es verano.

La representación de la estación de los calores se caracteriza porque todo se siente más pesado. Desde la música, más pausada y apagada. Aparecen en escena los insectos. Intentarán perseguirnos, cual moscas atraídas por los minerales que cubren nuestra piel sudorosa. Si bajamos a la playa encontraremos grupos de cangrejos. Podemos ir campo a través o dejarnos guiar por cualquiera de los caminos que marcan la isla; «estarán para algo», me digo a mí →





mismo. Pero tenemos la ventaja de que el juego nos permite viajar a la siguiente estación si no queremos descubrir las novedades y misterios que 'Proteus' nos ofrece. Nadie nos obliga, en nuestra mano está el cómo queremos vivir la experiencia. Es tan sencillo como no movernos del sitio: con el cambio del día a la noche, volveremos a estar en el centro del portal interestacional. Un nuevo salto, nuevo destino: otoño.

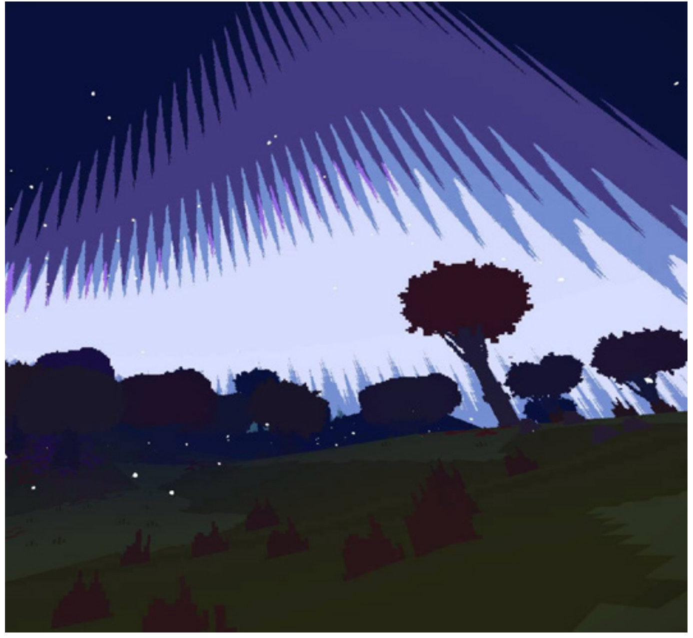
Los tonos amarillentos del verano han dado paso a lilas y morados. Ahora la música de Kanaga transmite agotamiento, letargo, adormecimiento e inactividad. Ya no veremos insectos revoloteando, y la llegada de la noche es lo único que nos invita a movernos. El portal nos llama. A lo lejos vemos algo de colorido, unas flores rojas se encuentran solitarias sobre un monte, y al llegar a su localización la música cambia, cobrando un tono más alegre, casi mágico. Un oasis dentro de la decadencia que inunda en estos momentos nuestra isla. A estas alturas, si nos hemos adentrado en ella, y tras tres estaciones, deberemos conocer lo que se esconde en cada lugar. Con un poco de suerte nuestra curiosidad habrá dado frutos, descubriendo cómo se transforma, y nos habremos cruzado con alguna de las presencias que habitan, silenciosas, y que guardan alguno de los misterios del juego. Quizá ya estemos preparados, o hartos, y demos paso a la última parada de este subjetivo y transcendental viaje.

■ El desenlace

El frío ha llegado; los árboles, que otrora se exhibían frondosos, ya no recuerdan quiénes eran, luciendo tristes sus desnudas ramas, ofreciendo un tétrico espectáculo. Esta visión, sumada a la aparición

«ED REPRESENTA LA ANTÍTESIS DEL CREADOR NARCISISTA, EGÓLATRA. REHÚYE LA EXHIBICIÓN, EL ÉXITO DE MASAS, LAS GRANDES PRODUCCIONES Y LAS AMPLIAS PLANTILLAS DE TRABAJO»





de un manto espeso de nubes sobre nuestra cabeza, nos señala que algo malo está pasando. A la vez, una capa generosa de nieve dificulta nuestro paso. No podemos casi avanzar, no tenemos apenas visibilidad, pero en el fondo sabemos dónde debemos ir para acabar nuestro viaje. Incapaces de olvidar el final que nos espera, atendemos a un último espectáculo que anunciará el desenlace del juego, y ya sólo quedará lugar para la reflexión de lo que hemos vivido.

La obra de Ed Key es una representación artística basada en la vida de su autor. Hay quien presenta a David Kanaga como coautor, aunque tras todo lo leído sobre la vida de Ed y vivido en 'Proteus' no me cabe duda de que Kanaga sirvió para acabar de perfilar el juego; pero las bases de la exploración, contemplación y →





reflexión, que son las principales del título, ya estaban allí cuando él llegó. Incluso el puente que se genera entre estaciones, y que nos invita a pasar a la siguiente, siempre a nuestro ritmo.

Este tipo de obras tan personales deberían llevar una leve explicación, en forma de guía, de las motivaciones y las vivencias de su creador, para así facilitar la comprensión de la experiencia lúdica. Mi primera experiencia con 'Proteus' funcionó como un cortocircuito mental al conseguir conectar con mi faceta más curiosa y esotérica. Podría decir que antes de documentar la obra de Ed ya me sentía en su onda. Y por ello, entiendo que parte de sus usuarios renieguen del juego como artículo destinado a la diversión. La realidad nos enseña que somos incapaces de llevarnos bien con todo el mundo, la energía nos mueve, tenemos diferentes ritmos, y las vibraciones que desprendemos condicionan nuestras relaciones. Podemos afirmar que 'Proteus' es tan personal que causa el mismo efecto que un ser humano. Y a veces, cuando entendemos o conocemos a la persona, somos capaces de invertir el efecto en primera instancia negativo. Como cuando contratamos algún servicio de guía en alguna visita arqueológica o museo. Nuestra visión cambia. El arte necesita ser contextualizado, y no sé bien si 'Proteus' lo es, pero estoy seguro de que es una de las obras que más merecen esa etiqueta.



GAME BOY, VITA, SWITCH Y OTRAS FORMAS DE CONTROLAR EL TIEMPO

por Marta Trivi

No fue la primera, pero sí la más exitosa. La Game Boy llegaba al mercado europeo en 1990 desafiando la que, en ese momento, era la filosofía no oficial de Nintendo. Una consola portátil, para un solo jugador, cuya minúscula pantalla hacía imposible disfrutar de la velada de diversión familiar que, hasta el momento, había inspirado los juguetes de la compañía. Llegaba un nuevo modo de jugar donde las reglas no las establecían las monedas sueltas, el horario de las recreativas o las dinámicas del hogar en relación al uso de la televisión. La Game Boy supuso el paso a un modo de juego aún más solitario, pero también trajo consigo intimidad y libertad para decidir. Lo que ofrecía la portátil era un absoluto control del tiempo.

Uno de los trucos que utiliza el cerebro humano para no sobrecargarse en el día a día es la creación de rutinas —acciones que realizamos en modo automático—, y de pequeños rituales diarios que nos ayudan a alcanzar un determinado estado mental para enfrascarnos en actividades que necesitan de mayor esfuerzo, trabajo y atención. Un ritual puede ser el prepararse un café antes de sentarse en la mesa de trabajo, comprar unas palomitas como paso previo a entrar al cine o repasar que todo está apagado antes de salir de casa. Los rituales diarios están especialmente extendidos en personas que realizan un trabajo creativo, desde pintores a músicos, muchos de los cuales aseguran no poder activarse, no poder crear, si no los realizan. Son tan importantes como paralizantes.



Entre las actividades exigentes que suelen necesitar la creación de un ritual encontramos jugar. Como la lectura, agarrar un mando o ponerse frente al PC necesita de un esfuerzo; en este caso concreto, para aumentar nuestros reflejos, concentración, comprensión, habilidad y capacidad de aprendizaje. Según el género del título, necesitaremos también ser rápidos de manera física y mental. La mayoría de nosotros se prepara para el reto, puede que sin darnos cuenta, mediante pequeños gestos, ya sea sentándonos siempre en el mismo lugar del salón, escuchando una música determinada o aislándonos para evitar cualquier influencia externa que pueda interferir en la campaña. Pero parte del éxito de los rituales consiste también en realizarlos a una hora concreta. Jugar después de cenar, leer antes de dormir y ser incapaz de funcionar correctamente ante la ausencia de la actividad.

El éxito de las consolas portátiles y de los juegos móviles está en que nos permite romper el ritual. Jugar más, en más sitios y de manera espontánea; sin preparación. Echar una partida en cualquier momento, no depender de los hábitos familiares, ni personales, y poder jugar por jugar. Sin embargo, y aunque esto podría considerarse la integración total de los videojuegos a la vida cotidiana, para muchos este tipo de dispositivos y los títulos exclusivos para ellos siguen siendo de segunda categoría. Una percepción equivocada que parece obviar todas las tendencias de mercado y declaraciones de →

las compañías de videojuegos. Porque el momento de las portátiles es ahora.

El anuncio de John Kodera, presidente y CEO de Sony Interactive Entertainment en relación a la anunciada muerte de Vita en el 2019 llevaba asociado el aviso de que la empresa seguirá adelante con su intención de no separar los juegos portátiles de las consolas. Unas palabras ambiguas que, aunque dejan en el aire si Sony está trabajando en nuevo *software* específico o en juegos para móviles ya existentes, establecen una clara intención de plantar cara a Nintendo y a la todopoderosa Switch, consola que —aunque no ha superado en ventas a las 3DS— ha supuesto un cambio en la perspectiva general de la mayoría de la audiencia.

Animados por la comodidad y la versatilidad de la híbrida, bastantes jugadores se hicieron con la consola pese a su escaso catálogo, con la estrategia de pedir un *port* a los estudios de los títulos que consideraran interesantes. La apertura del desarrollo y del propio concepto de videojuego hace posible el éxito de títulos cuyos puntos fuertes no se encuentran en el ámbito de la innovación tecnológica, en sus gráficos o su motor, sino en el ingenio de sus mecánicas y narrativas. Este factor, unido a la disminución de la brecha tecnológica, hace posible que, al menos en teoría, móviles y portátiles puedan competir de tú a tú con sus hermanas mayores.

Según un estudio de Digi-Capital, el 40% del dinero invertido en juegos se emplea en títulos de móviles que, de acuerdo a los datos de Parks Associates, son especialmente populares en las franjas de edad de 13 a 17 años (cuando no se tiene casa ni televisión propia) y 25 a 34 (cuando las obligaciones laborales y familiares impiden dedicar demasiado tiempo a títulos largos o especialmente complejos que necesitan de la certeza de contar con varias horas por delante). Seguir considerando *menores* estos juegos, seguir creando géneros artificiales para encuadrarlos (como *casuals*) no hace sino perjudicar a una industria con el potencial para llegar al 68% de la población mundial.

Muchas de las problemáticas asociadas a día de hoy al medio —la noción de que genera violencia,



«UNO DE LOS TRUCOS QUE UTILIZA EL CEREBRO HUMANO PARA NO SOBRECARGARSE EN EL DÍA A DÍA ES LA CREACIÓN DE RUTINAS Y DE PEQUEÑOS RITUALES DIARIOS»

aislamiento, adicción o de que, simplemente, supone una pérdida de tiempo— podrían solucionarse de manera rápida aceptando que los juegos *diferentes* también son juegos y que sus usuarios son tan jugadores como los que más. Celebrar los juegos y las consolas que eliminan la necesidad de rituales es una estrategia de apertura y de inclusión hacia un público que puede estar interesado en jugar de una manera secundaria o terciaria. Probar, pero sin llegar a ningún compromiso.

Las portátiles especialmente, y más que los juegos de móviles, permiten extender más allá del hogar una de las virtudes del medio: la posibilidad instantánea de evasión. Porque para muchos los videojuegos son, más que *hobby*, un salvavidas frente a la ansiedad, la depresión, los ataques de pánico o de fobia social. Una pequeña máquina milagrosa que nos permite detener el tiempo e introducirnos en un oasis de bienestar. Una burbuja en donde, si bien puedes morir, siempre tienes la seguridad de volver al último punto de guardado.





Pero vamos a ver...

HALF-MINUTE HERO
Marvelous Entertainment / 2009
PSP/PC



¿Que sólo tengo medio minuto para salvar el mundo? ¡¿Treinta segundos de mierda?! ¡Así no hay manera de hacer mi trabajo en paz! Que uno tiene que entrenar matando *masillas*, recoger un par de objetos sagrados de alguna catacumba perdida de la mano de Dios y equiparse como el manual del héroe manda.

Os creéis que por ser autónomo ya puedo con todo, y no. ¡Ah! ¿Que tengo la ayuda de una diosa que me permite volver en el tiempo hasta el momento en el que el malo de turno desata el hechizo? Esto empieza a ser otra cosa… ¡¿Que cobra por sus servicios?! Definitivamente, me vuelvo al pueblo. ¡Así estaré tranquilo los treinta segundos de vida que me quedan!



Un refugio virtual a la sombra de las hojas

Animal Crossing: New Leaf

por Elena Flores







No me gusta cocinar. Aunque adoro comer, todo el proceso para pasar de una colosal bolsa de alimentos del súper a un plato digno de ser *trending pic* en Instagram me resulta bastante tedioso y me da pereza. Muchas cosas pueden salir mal. Sin embargo, cuando era pequeña, adoraba jugar a las cocinitas, podía tirarme horas y horas. Es uno de los aspectos mágicos que tiene el juego: sucede en un entorno seguro, emulado, donde si cualquier cosa se descontrola, podemos parar y volver a la vida real.

Realizar actividades cotidianas con esa potente red de seguridad convierte el tedio y la obligación más soporíferas en una placentera actividad de ocio. Es una de las obsesiones de los adalides de la *gamificación*: encontrar esa combinación de elementos que hagan que nuestra mente cambie de universo y se traslade a esa *safe zone* en la que tenemos la sensación de estar haciendo algo por diversión, porque queremos ganar, y no porque estemos obligados a ello.

Aplicar este concepto es extremadamente complicado. Primero, porque utilizamos el juego prácticamente desde que nacemos, y conforme vamos creciendo, lo elaboramos y volvemos más complejo. Por eso no podemos timar a nadie con un puñado de medallas bien dosificadas como recompensa por dejar de fumar, estudiar varias horas seguidas o ir al gimnasio: es un burdo intento de desplazar el método logro-recompensa del videojuego a la vida real. Así, resulta admirable desde el punto de vista del diseño cuando el entretenimiento electrónico hace justo lo contrario: trasladar la estresante y obligada rutina a un espacio en el que resulta relajante y liberadora.

Katsuya Eguchi tenía muy claro que conseguir realizar ese traspaso no era, en absoluto, algo trivial, y aun así, en una época en la que el histriónico, colorido y heterogéneo canon de arte digital nipón →

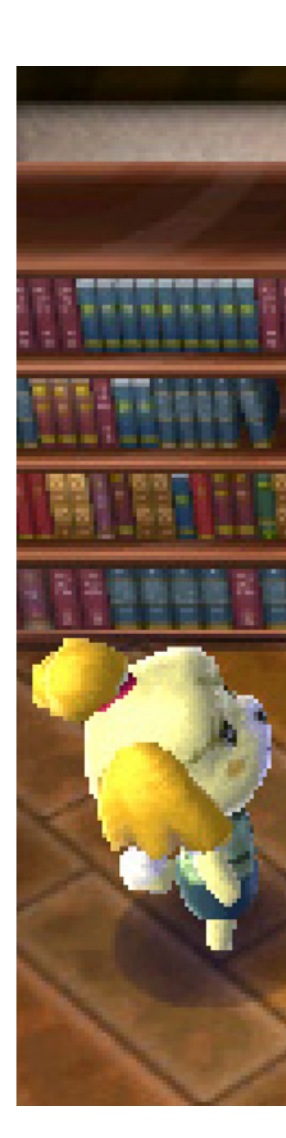
aún provocaba ligeros recelos preconsumo e incluso ardores en las digestiones occidentales, Nintendo apostó por empujar la última obra de uno de sus directivos más polivalentes más allá de las costas de su isla natal. 'Doubutsu no Mori' aterrizó en Occidente bajo el nombre de 'Animal Forest', en forma de *port* desde Nintendo 64 hasta su sucesora, GameCube, poniendo al jugador en la piel de un simpático y *kawaii* personaje humano en mitad de una villa poblada por animales antropomorfos.

La fórmula fue alabada por la crítica y respaldada por los consumidores, pero fue con su secuela 'Animal Crossing: Wild World' cuando la franquicia se afianzó y se reveló como un absoluto éxito de ventas. El salto a la portátil de dos pantallas de Nintendo permitió que la interacción y la personalización fuesen aún más orgánicas, y la inclusión de un modo *online* para compartir diseños y visitar los pueblos de otros amigos catapultó el adorable pueblecito de aroma a fábula hasta la cabeza de las listas de ventas de la plataforma.

¿Qué tiene 'Animal Crossing' que consigue que jugadores de todos los espectros le dediquen centenares de horas? Rutinas, compromisos y un devenir que transcurre inexorable de la mano del reloj interno de la consola, en un mundo persistente plagado de eventos únicos. Suena angustioso, pero ahí es donde reside su magia: un cuidado cóctel de ingredientes que transforman la ansiedad de la obligación en placentero *engagement*. En la vida real hay demasiados vectores que escapan de nuestro control, pero nuestro pequeño pueblecito virtual es una mímesis perfecta de nuestra manera de ver y sentir el mundo, y no sólo por poder controlar el aspecto de nuestra casa o de nuestras ropas.

«'ANIMAL CROSSING: NEW LEAF' TRANSFORMA LA OBLIGACIÓN EN *ENGAGEMENT*»

Eguchi era muy consciente de este traspaso de identidad y en 'Animal Crossing: New Leaf' iteró el concepto hasta su máxima expresión, dándole la libertad al jugador para decidir no sólo sobre su pequeña parcela vital, sino sobre el pueblo entero. El resto sigue en nuestras manos. Da igual el nivel de implicación existente: podemos visitar el hogar del amigo más descuidado que tengamos, pero todo ese batiburrillo de muebles de estética inconexa y parterres de flores con calvas será él, su *feng shui*, su caos particular donde descansar de la vida real. A partir de aquí, la locura escala hasta rozar el *metajuego*, con algunos poblados de aldeanos japoneses que se han dedicado de manera casi enfermiza a tapizar con diseños propios el suelo hasta donde alcanza la vista, crean- →





Bienvenidos a “La Isla”

‘Animal Crossing: New Leaf’ introdujo un nuevo espacio de minijuegos y farmeo: la isla. Las frutas e insectos más valiosos estaban al otro lado del océano, pero la magia residía en otro lugar: el capitán de la barquita que nos trasladaba de un lado a otro nos echaba una cariñosa charla con aroma de *abuelo cebolleta* y nos cantaba canciones bastante surrealistas; así conseguía que no nos saltásemos esa pequeña secuencia de transición que se convertía en un momento entrañable y divertido, y viaje a viaje, aumentaba nuestro apego hacia el simpático capitán.



Mis adorables vecinos

Los NPC de 'Animal Crossing: New Leaf' siempre salen del mismo saco: un variado de razas y personalidades predefinidas sobre las que nuestro juego hace una selección aleatoria. Aun así, serán otro altavoz acerca de nuestros gustos y preferencias: podemos configurar sus muletillas, hacerles regalos para que amueblen sus casas o incluso acosarles a golpes y berridos de megáfono para que se vayan. Sin darnos cuenta, advertiremos sorprendidos que le hemos cogido cariño a esa simpática conejita de aspecto simplón que vive al otro lado del río y que no soportamos el aspecto fanfarrón y la decoración de gimnasio del gorila que vive detrás del jardín.

do falsos estanques, vallas, empedrados y jardines a juego con sus ropas y la decoración de sus casas; todo ello sustentado sobre una obscena cantidad de bayas, la moneda del juego.

Sí, «money makes the world go round» es válido para la vida real, y también para la virtual. Sobre todo para esta última, porque al final el eje sobre el que se estructura 'Animal Crossing: New Leaf' es la economía. Y, de nuevo, como en el mundo, podemos afrontar la vida de dos maneras diferentes, y conseguir riquezas de dos tipos muy opuestos. Algunos recolectarán con ansia cualquier bicho, fruta, pez o fósil que se ponga a tiro —ya sea del pueblo propio o del vecino— para pagar lo más rápido posible todas las mejoras de la casa y del pueblo y así, al cabo de un buen puñado de horas, podrán dedicarse a disfrutar de la seguridad de saber que está todo pagado. Otros, sin embargo, aguantarán varios meses en una vivienda modesta mientras se dedican a poblar el museo local de manera totalmente altruista y a disfrutar de cada festival de caza y pesca junto a sus ve-





cinos. Los primeros serán ricos en dinero; los segundos, en tiempo.

'Animal Crossing: New Leaf' es el axioma mismo de la vida: muchas opciones, muchas compañías, mucho que hacer, mucho que elegir y de fondo, el transcurso irrefrenable del reloj y el calendario. Aun así, su universo es apacible y misericorde, dándonos siempre la oportunidad de reconducir nuestra manera de jugar. Porque lo haremos: en mitad de la noche, cazando los escarabajos más valiosos de la isla tras haber talado de manera selectiva varias palmeras para que aparezcan los especímenes más caros, se colará en nuestra mente el arrullo de las olas, el acorde cuidadosamente seleccionado de su melodía nocturna y los chirridos de los grillos. Y respiraremos, bajaremos la red y pararemos unos segundos a disfrutar de esa vida paralela virtual donde tenemos la opción de hacer lo que no podemos hacer en nuestra vida real: hacer una pausa. Un día, un mes. Años enteros. No importa.

Cuando volvamos a encender la consola, allí estará nuestro pueblo, tal y como lo dejamos. Un par de malas hierbas, el pelo despeinado… pero todo seguirá igual. Y allí estará Canela, junto a cada uno de nuestros vecinos, que nos dirán lo mucho que nos han echado de menos y lo angustiados que han estado sin nosotros. Y sin ningún rencor, nos dejarán retomarlo todo allá donde lo dejamos, en un nuevo bucle sin fin en el que es una delicia perderse.

Cuestión de tiempo

Shadow of Memories

por Victoria Belver





«El hombre es voluble y las horas son también variables».

—Goethe

ILUSTRACIÓN: MIR SANTOS

A lo largo de este monográfico hemos podido visitar diversas obras relacionadas con la manipulación temporal. Se ha hecho popular en el mundo del videojuego insertar mecánicas que permitan parar el tiempo o hacerlo retroceder momentáneamente, todo sea por el bien de la diversión. Lo más habitual, no obstante, son las historias de viajes en el tiempo: heredadas posiblemente del cine y de la literatura, menos atadas a una jugabilidad pura y dura, mucho más centradas en contarnos una historia. Nacía en 2001 'Shadow of Memories' —'Shadow of Destiny' en Estados Unidos— de la mano de Konami, dirigido por una muy desconocida Junko Kawano —guionista también de 'Suikoden IV' y 'Suikoden Tactics'—, dispuesta a darlo todo en la primera ocasión en que se le permitió dirigir. ¿Es este otro juego sobre viajes en el tiempo? Pues en parte sí, pero... en realidad no hay ninguno como él.

'Shadow of Memories' se sitúa en Lebensbaum, una ciudad ficticia basada en Rothenburg ob der Tauber —una pequeña localidad alemana que destaca por su belleza—, y que por supuesto resulta de lo más pintoresca. Eike, el protagonista, sale a pasear tranquilamente por las calles tras despertar en un café de lo más normal, pero es repentinamente apuñalado por la espalda... y muere. Esto le lleva a un lugar desconocido, quizá entre el mundo de los vivos y el de los muertos, o quizá entre el sueño y la vigília, en el que conoce al Homúnculo: un ser que le entrega a Eike el Z-Pad, un misterioso artefacto con el que podrá viajar a través del tiempo para prevenir su propia muerte. A lo largo de ocho capítulos —menos de cuatro horas de juego—, Eike visitará diferentes épocas para resolver el misterio que rodea a su muerte, puesto que algo o alguien está tratando activamente de terminar con su vida.

El paso del tiempo es una constante en el juego. No sólo nuestros viajes, claro: también hay un reloj que funciona en →



Un mundo monocromático

Lenenbaum cambiará colores, vestimenta, y edificios —no así la estructura básica de la ciudad— dependiendo de la época, aunque Eike siempre mantendrá la misma ropa y la misma gama cromática, destacando como elemento que no pertenece a dicha época. En el 1584 todo será sepia, en el 1901 el mundo será en blanco y negro, y en el 1979 habrá cierto filtro de película antigua. El mapa —realista, muy similar en apariencia y funcionamiento al de 'Silent Hill'— también se verá alterado, dependiendo de la época en la que nos encontremos.

tiempo real, constantemente visible en la parte superior derecha de la pantalla, y que nos permitirá ver la fecha y hora tanto del lugar de origen de Eike, como de la época que estemos visitando, sirviendo para fijar los límites de nuestra estancia en un lugar. Si Eike debe morir en menos de quince minutos, viaja, y pasa más de quince minutos reales sin resolver el puzle necesario para salvar su vida, morirá, puesto que en el presente ya ha llegado el momento de su muerte.



El cómo se refleja todo esto en la forma de jugar es lo verdaderamente fascinante de este título, porque juegos sobre viajes en el tiempo los hay *a punta pala*, pero muy pocos tienen la flexibilidad de éste. Su planteamiento es similar al de una aventura gráfica: nos podemos mover por la ciudad, habrá que resolver pequeños puzles —muy simples en la mayoría de casos—, hablar con gente para recoger pistas... todo está más simplificado que en un *point and click*: no hay la misma cantidad de objetos, acciones, ni retos. Todo es, en definitiva, más obvio a simple vista. Pero 'Shadow of Memories' hace algo muy poco



«VIAJAR ENTRE ÉPOCAS Y VER CÓMO LAS PEQUEÑAS COSAS AFECTAN A LA ACTUALIDAD ES TAMBIÉN DE LO MÁS GRATIFICANTE»



habitual, único en su especie: nos otorga libertad. Por supuesto, hay un camino predefinido de cómo hacer las cosas, o de cómo parece que todo se *deba* desarrollar —siguiendo esa lógica *videojueguil* que hemos adquirido a base de cientos de títulos que siguen los mismos patrones una y otra vez—, pero es quizá en una segunda partida donde 'Shadow of Memories' brilla con luz propia. No porque se abran nuevas opciones —¡siempre estuvieron ahí!—, sino porque tú, consciente de lo que va a pasar, puedes prevenir parte de los hechos.

Por poner un ejemplo: el capítulo cuatro se puede completar en menos de cinco segundos si se han cumplido unos requisitos previos en los anteriores que, por supuesto, en una primera partida ni se nos pasaría por la cabeza. Esto eleva a 'Shadow of Memories' a un nuevo grado de locura, en el que un jugador enfebrecido por el *subidón* de ver lo que tiene entre manos empieza a experimentar al descubrir que no era sólo una historia, digamos, predefinida, sino que realmente se puede intervenir en ella de forma activa, o simplemente →



visitar eventos que no había visto. Y todo esto se recompensa, claro: ocho finales muy diferentes —dos de ellos únicamente accesibles tras completar los seis primeros— que justifican gastar tanto tiempo en un título que pasó en su momento sin pena ni gloria. Si, además, recordamos que es una obra influenciada a partes iguales por 'Fausto' y por el toque de humor absurdo japonés, su interés aumenta exponencialmente. ¿Por qué no desperdiciar un poder cuasidivino en ir al pasado a tomarse un café? ¿Por qué no darle a una niña del pasado un gatito del presente para que se aburra menos, encerrada en casa? Viajar entre épocas y ver cómo las pequeñas cosas afectan a la actualidad es también de lo más gratificante.



«ES QUIZÁ EN UNA SEGUNDA PARTIDA DONDE ESTE JUEGO BRILLA CON LUZ PROPIA PORQUE TÚ, CONSCIENTE DE LO QUE VA A PASAR, PUEDES PREVENIR PARTE DE LOS HECHOS»









Time Hollow

En 2009 se anunció una secuela espiritual: 'Time Hollow'. Pese a compartir al mismo equipo creativo y a la misma directora, poco tienen que ver ambos títulos: 'Time Hollow' abandona toda la interactividad y se centra en una historia ultradirigida, con únicamente un resultado posible —dos, si contamos el final extra de cinco minutos—, además de tener una apariencia y estilo mucho más anime. Un título igual de disfrutable pero que comparte más con 'El efecto mariposa' que con el título que nos ocupa.

'Shadow of Memories' no es, realmente, una gran historia, y un análisis detallado y profundo haría ver que hay incoherencias en algunos puntos de su trama —nuevamente, algo no demasiado raro en este tipo de historias— pero la manera en que se va desgranando su guión en sus últimos compases, el cómo te deja investigar todas las épocas, cambiar numerosos eventos a lo largo de su historia para que cada jugador los afronte como desee, y el cariño con el que se han imaginado todas las situaciones posibles, lo convierten en un juego muy disfrutable, aunque no inolvidable. Lo que destaca profundamente, claro, es su interactividad: reivindica su valor intrínseco como videojuego, muy por delante de todos aquéllos que prefieren, simplemente, contar una historia más cercana a la de otros medios, pero sin enfangarse intentando adaptar las posibilidades infinitas de los viajes en el tiempo a su propio medio interactivo. Una obra pionera que se atrevió a andar una senda, a día de hoy, todavía inexplorada.

Viscoso pero sabroso

Day of the Tentacle

por Pedro J. Martínez







El tiempo ha convertido a 'Day of the Tentacle' en un videojuego académico. Entiéndase esto de la siguiente manera: mientras que algunos hacen patente su genialidad a base de innovación, pateando el trasero a los principios básicos de un género, existen otros que simplemente alcanzan el clímax abrazando cada milímetro de las convenciones establecidas, erigiéndose en arquetipos y contribuyendo al arraigo de un canon, una forma de hacer videojuegos que se repite, como el día de la marmota, una y otra vez. 'Day of the Tentacle' no era tan distinto a lo que ya había —se trataba de un videojuego de género, de uno tan específico y tan subyugado por sus clásicos como el de la aventura gráfica—, pero sí que supuso, junto a 'Monkey Island 2', el pináculo de su tan cacareada edad dorada. El súmmum de un etapa de máxima inspiración, un pico creativo que permitía que cualquier experimento lúdico pareciera una técnica milenaria, casi rutinaria, pulida a la perfección. Si en 'Maniac Mansion' era la interacción entre varios personajes, en 'Loom' la interfaz sustituida por notas musicales y en 'The Secret of Monkey Island' la inclusión de elementos de la comedia cinematográfica en su estructura de puzles e interacción, la característica que define y hace único a 'Day of the Tentacle' son los puzles relacionados con el tiempo.

Me gusta destacar el paralelismo que forma con 'Monkey Island 2'. Ambas aventuras coinciden en un uso magistral de los recursos del género, pero mientras la aventura de piratas se desarrolla ensanchando cada vez más sus escenarios en el espacio, desarrollando puzles en paralelo en un mismo marco temporal, 'Day of the Tentacle' lo que hace es encapsular el área de juego en una reducida serie de pequeñas estancias que se repiten en tres épocas diferentes. Expansión del espacio contra densificación del tiempo, temas 1 y 2 del manual de iniciación para cualquier *aventurero*. Aquí tendremos que detener →

a unos tentáculos que se han vuelto inteligentes tras beber agua contaminada en la mansión de un científico loco, y para ello posamos nuestro control sobre tres personajes, que tendrán que colaborar entre sí: Bernard, Hoagie y Laverne. El primero quizá nos suene, es el estereotipado *nerd* que tan útil nos resultaba en 'Maniac Mansion'. Los otros dos son nuevos: un pipa rechoncho y haragán, y una fascinante y trastornada estudiante de medicina. Bernard en el presente dentro de la vieja mansión de los Edison, Hoagie doscientos años al pasado haciéndole perrerías a los padres fundadores de los Estados Unidos, y Laverne doscientos años al futuro, en una descacharrante distopía donde los seres humanos son animales de compañía sometidos por los tentáculos. Y todo, absolutamente todo, sucede dentro de la misma mansión. Pero en tres épocas distintas.

Nuestros personajes no viajan en el tiempo a placer, aunque pueden pasarse objetos inanimados a través de las Cron-O-Letrinas, retretes portátiles que hacen las veces de máquinas del tiempo. Hasta que encuentren lo necesario para volver, quedan atrapados y no les queda otra que colaborar para reunirse de nuevo en el presente y, de paso, evitar el golpe de estado tentacular. Si un árbol nos molesta, nos deshacemos de él en el pasado; si necesitamos llevar algo vivo al futuro, buscamos una forma de conservarlo intacto para que nuestro homólogo pueda recuperarlo siglos después. Hacía falta pensar en cómo el tiempo podía afectar a los elementos del juego: el hielo conserva, lo escrito en la Constitución permanece,



las cosas envejecen y se estropean… Toda una nueva dimensión que había que tener en cuenta y que se sumaba a otra que no se suele tener tan en cuenta pero que es igualmente determinante: las relaciones entre estancias. Ya hemos dicho que todo el juego sucede en la misma mansión, y por lo tanto todos los escenarios están muy relacionados. Por ejemplo, ir al tejado y tapar la chimenea significa que el salón se llena de humo, y como éste, un buen puñado de puzles implica que debemos, de algún modo, recordar lo que hay arriba, al lado o debajo de nuestra posición. Aunque no es algo nuevo —ya lo hacían esporádicamente 'Maniac Mansion' o 'Indiana Jones and the Last Crusade'—, en 'Day of Tentacle' este recurso cobra una especial importancia por el hecho de que la mansión coexiste en tres épocas, y los puzles de tiempo y relación de estancias se combinan.

Su interfaz de control mediante lista de verbos, póstuma en LucasArts, la cual pasaría ya en 'Sam & Max: Hit the Road' a un tipo de control más dinámico y mo- →







«'DAY OF THE TENTACLE' SUPUSO EL PINÁCULO DE LA TAN CACAREADA EDAD DORADA DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS»





«SI LA AVENTURA GRÁFICA NARRA A TRAVÉS DEL PUZLE, ENTONCES LUCASARTS HA CREADO UN NUEVO SUBGÉNERO DE COMEDIA»



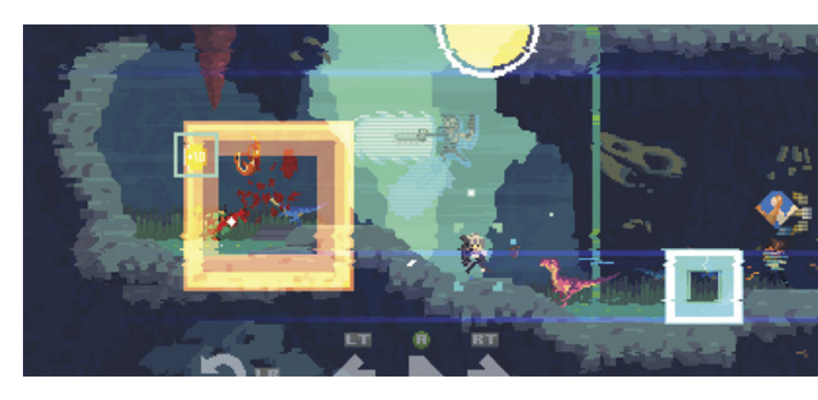
derno, le roba espacio a un entorno que es endiabladamente *cartoon*, heredero de 'Ren y Stimpy', 'Animaniacs' y toda esa (entonces) nueva ola de animación americana que se acabó conociendo como el *renaissance*. 'Day of the Tentacle' no es sino un fiel representante de ese 1993 en el que vio la luz por primera vez, aunque su trazo hoy pueda resultar estrafalario e incluso incómodo en ocasiones. Un trazo que sirve a sus intereses particulares: contar una historia pequeña, divertida e ingeniosa a través de sus puzles, de su interacción. Si la aventura gráfica narra a través del puzle, entonces podríamos decir que la gente de LucasArts —aquí Dave Grossman y Tim Schafer— son creadores de un nuevo subgénero de comedia. Una que cautivó a toda una generación durante más de una década.

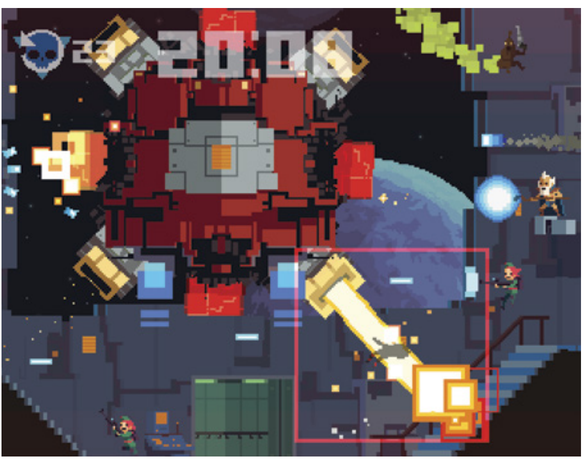
Morid… A TIEMPO

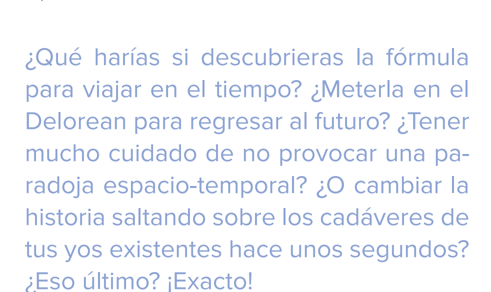
Super Time Force Ultra

por Fernando Porta





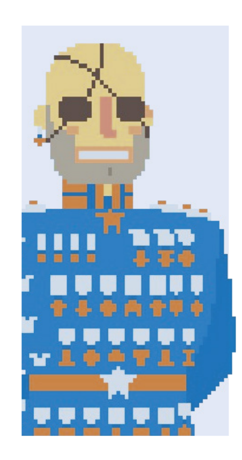




¿Qué harías si descubrieras la fórmula para viajar en el tiempo? ¿Meterla en el Delorean para regresar al futuro? ¿Tener mucho cuidado de no provocar una paradoja espacio-temporal? ¿O cambiar la historia saltando sobre los cadáveres de tus yos existentes hace unos segundos? ¿Eso último? ¡Exacto!

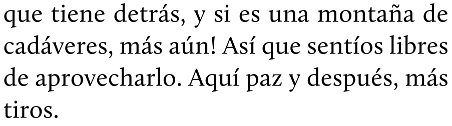
Porque, ¿para qué está el viaje en el tiempo si no lo puedes aprovechar? ¡Al habla el comandante Repeatski! ¡Bienvenido a la Super Time Force! En esta nave nos dedicamos a destrozar el continuo espacio-tiempo una y otra vez para hacer de la Tierra un lugar mejor. Y parece que lo estamos haciendo bien; tengo la pechera llena de medallas y es difícil que me quepa alguna más. ¡Ah, sí! Tú eres el nuevo así que tienes que unirte a mis esbirros de allá, los que hacen el trabajo sucio mientras yo me quedo jugando aquí con mi hij... Digo, ¡preparando la siguiente misión!

Ejem. Lo que te iba contando. Te acompañarán tres veteranos: Jean Rambois, el cachas oficial del grupo; Aimy McKillen, la francotiradora más letal del universo; y ése... Se me ha olvidado tu nombre... ¿Shieldy Blockerson, hijo? Bueno... ¿Y qué hacías? ¿Un escudo con el que golpeas y rebotas balas? Ajá.



(Si quieres que te diga un secreto, no lo vas a ver mucho por aquí de momento. ¡Pero chitón!)

Aunque seas un nuevo recluta, serás su general... Por debajo de mí, claro está. Y además ¡no tienes que preocuparte por mandarlos directos a la muerte! ¡No me miréis así! Si sólo son unos microsegundos de sufrimiento y, en menos de lo que digo tiempo, ya estáis al lado de vuestro *doppelgänger* repartiendo más balas por el campo de batalla. ¡Más muertes, más potencia de fuego! ¡Son todo ventajas! Además, la mejor manera de seguir adelante es ser consciente de vuestros propios fracasos... ¡Un buen soldado ama lo →

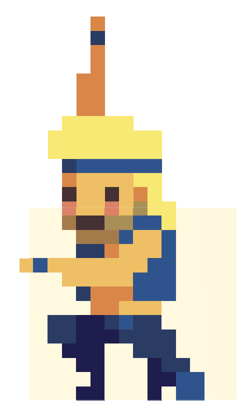


que tiene detrás, y si es una montaña de cadáveres, más aún! Así que sentíos libres de aprovecharlo. Aquí paz y después, más tiros.

Y no te cortes ni un pelo en matar a estos papanatas porque vas a necesitar todos los dobles que puedas generar ante las hordas robóticas de ese maldito Dr. Infinity. ¡Todo va bien hasta que llega él! Que si un cohete camuflado en un meteorito, que si hundir la Atlántida, que si robar el Santo Grial para tomarse un daiquiri… ¡Y yo teniendo que luchar con él mientras aguanto sus comentarios sobre mi *patética* Super Time Force! Claro que siempre acabo pateándole el culo y saliéndome con la mía. ¿Ya te he dicho cuántas medallas tengo en la pechera? ¡Ni yo lo sé!

Pero… ¡Agh! ¡No me lo puedo quitar de la cabeza! ¡Malvado Dr. Infinity! Se dedica a cargarse a mis reclutas a lo largo y ancho del tiempo. El otro día le pillé a punto de cortarle la cabeza a Merlín. ¡Pero es que, no contento con eso, casi convierte a Dolphin Lundgren en un delfín caliente! Y así no puede ser. Ya que no me dan presupuesto y tengo una caca mutante en los dormitorios que se dedica a tirarse pedos, al menos habrá que ingeniárselas para conseguir algo mejor, digo yo. Y nada como llegar a tiempo para evitar una ejecución inesperada.

¿Y ese bostezo? Ah… Te estoy aburriendo con mis batallitas de viejales condecorado. ¡Vamos a lo que te importa, chaval! Dentro de las innumerables épocas que te tocará visitar, no sólo te tendrás que cargar a todo lo que se te ponga por delante. Para estar a la última, estoy intentando transformar esto en una *startup*. Así que



me toca evaluarte. Y aquí no vale esa tontería del *coaching* y el pensamiento positivo. Y, por supuesto, no se te ocurra salvar a Paulo Coelho en alguna línea temporal para que te motive. ¡O lo haces bien o te reviento! Con lo maravilloso que es el *crunch* para crear verdaderos espartanos...

Así que te voy a mirar con lupa y te voy a pedir que rescates una especie de cristales amarillos desperdigados por todos lados. Pueden estar flotando, pueden encontrarse en las sucias manos de los esbirros del Dr. Infinity, pueden salir de debajo de las piedras... Pero ten mucho cuidado de que no se te rompan al impactar contra el suelo. Aunque... da un poco igual, la verdad: rebobinas el tiempo y te pones en el punto exacto donde se han roto. En un par de segundos ya lo tienes. Y... ¿qué me dices? ¿Que has visto →



¡Zagal!

Te he traído unos cuantos refuerzos, que estás todo el día quejándote. Sobre todo éste que me ha caído majo en Twitter. Dice que se llama Shuhei Yoshida y la verdad es que no tiene mucha idea de armas pero te hace unos tuits *to' virales* y de cuando en cuando te suelta un *fav* loco por ahí. ¡Hale! A llevaros bien aunque no le entiendas ni jota y esté todo el día pegado al móvil. Y si no te sirve, siempre será un bonito cadáver.



en las grabaciones de entrenamiento unas cosas moradas que aparecen mientras rebobinaban el tiempo? ¿Y que no sabes qué hacer? ¡Hay que dispararlas, memo! Con esos fragmentos interdimensionales puedes ralentizar el tiempo y destrozar a cualquier enemigo en menos de un segundo. No desaproveches ni uno, porque los vas a necesitar para conseguir mi visto bueno. Si lo haces realmente bien, quizás rescate alguna medalla polvorienta del baúl porque, ¿ya te he dicho que no me caben de lo bueno que soy?

(Y además... Esto que quede en petit comité entre tú y yo porque me has caído bien. El otro día estaba buscando una mujer de mi tipo por todas las épocas y... bueno... acabé cenando con Cleopatra. Era mi tipo. ¿A que soy la leche? ¿Qué dices? ¿El continuo espa-



«¿ENTRENAR? ¡JA! ESTO SON PRUEBAS INFERNALES PARA QUE TE CURTAS A FUEGO LENTO»

cio-tiempo? ¿Paradojas? Si al final vamos a morir todos... ¡Aunque yo no, porque puedo rebobinar el tiempo!)

Volvamos a lo importante, que te vas por las ramas, recluta. Si no te sientes preparado para esta tarea de cambiar la historia, no te preocupes, hijo. ¡Te presento el Helladeck! ¿Entrenar? ¡Ja! Esto son pruebas infernales para que te curtas a fuego lento. Aquí vas a morir, vas a repetir las pruebas, y vas a volver a morir. Y no pienses que resucitar te va a salir barato. ¡Esto no es una marcha cantando y con la banderita a cuestas por la mañana! Tienes que tirar de coco, ser reflexivo, calmado... e intentar coger todos esos cristales amarillos de los que te hablaba antes y que he puesto a mala baba. Yo me quedé sin un pelo en la cabeza de tanto pensar en las pruebas, pero me cubrí de gloria... al menos en la solapa de mi chaqueta.



Pero, hijo, ¡déjate de excusas ya! Me estoy volviendo un blando con los años... ¡Todo se aprende en el campo de batalla! Así que a ver qué os puedo encargar hoy... ¿Salváis a Juana de Arco? ¿Destrozáis el Muro de Berlín unos años antes? ¿Impedís la II Guerra Mundial? ¿O me conseguís un manjar de hace quinientos años? ¡Bah! ¡Qué más da! Haced lo que sea mejor para nosotros y dejad una bonita montaña de cadáveres detrás, propios y ajenos. ¡Adelante, Super Time Force!

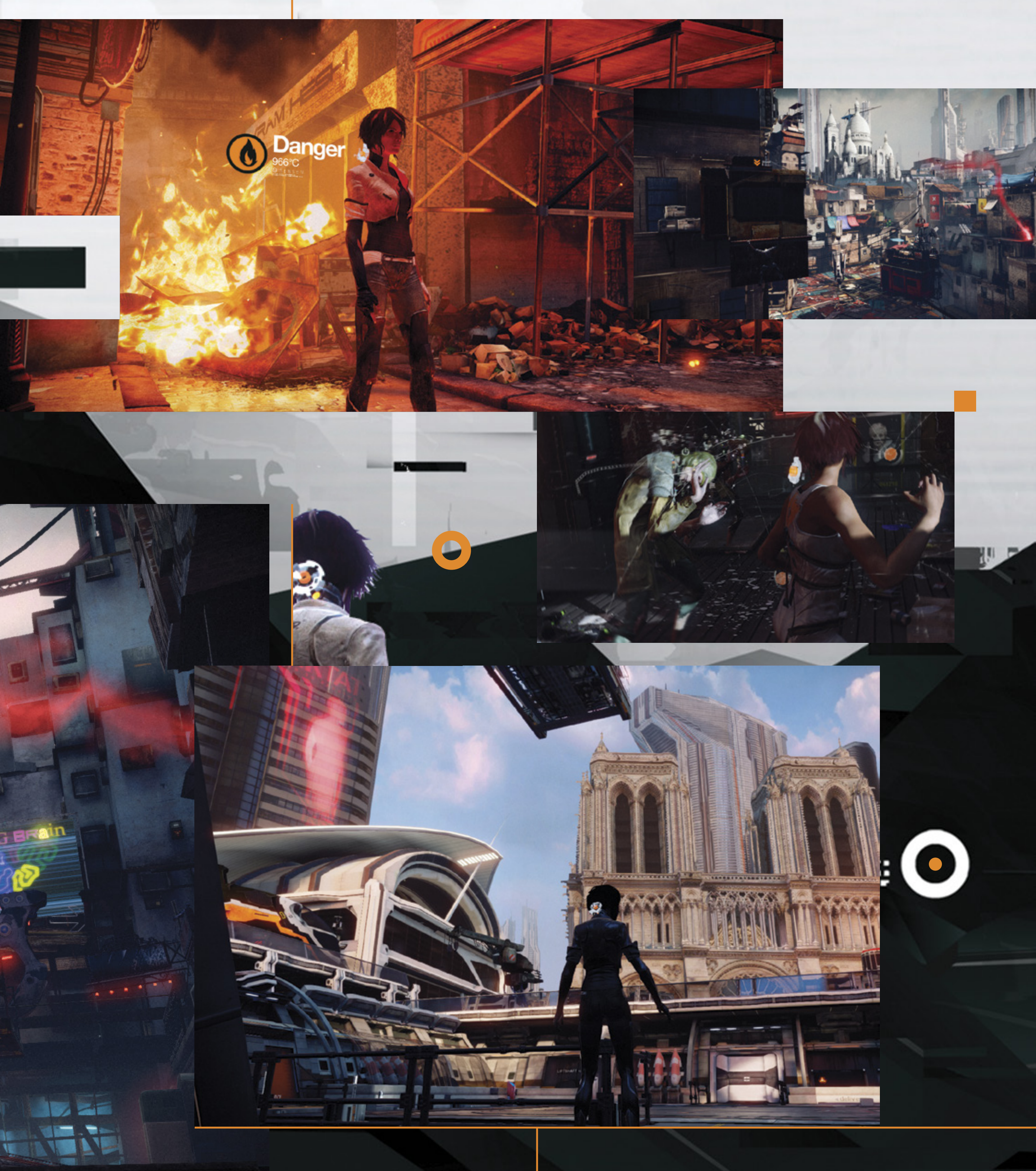


El arte de...

Remember Me


WE WON'T FORGET YOU
Crane
4k9
Kevina
Café
Renovation financed by
MEMORIZE
5e
Michel

No te puedes fiar de tus recuerdos. La memoria es un proceso reconstructivo. Subjetivo. Lo que creemos recapitular que hemos vivido no es sino una simulación mental de lo que realmente experimentamos. Nuestro cerebro crea, completa e inventa para dar coherencia al pasado y rellenar los huecos que genera el paso del tiempo. Puro *cyberpunk*. Y lo hace por nosotros, para conciliar nuestro yo pasado con el del presente e incluso con el futuro que está por venir. Quizá por ello recordamos 'Remember Me' no tanto por sus defectos sino por sus virtudes. Si la decadencia del futuro pasa por esta Neo-París preciosista, híbrida del gótico y la tecnología más pulcra, así sea. Nuestra memoria es nuestra coherencia; sin ella no somos nada.


Danger
966°C


RTS
APM
RTS
APM

Pensando contra el reloj

por Fernando Conde

ILUSTRACIÓN: JESÚS VIVEROS

Ahí estamos; afanados en conseguir asegurar nuestras bases y las fuentes de recursos. Minerales, energía, madera, maná… da igual lo que sea: hay que explotarlo a fondo, defenderlo, hacer uso de ello e impedir por todos los medios que lo hagan nuestros rivales. Porque ellos están allí, obsesionados por las mismas cosas que nosotros: los recursos, sus bases y edificios, sus unidades; crear centenares, millares de ellas —cuanto más potentes y avanzadas mejor—; controlar y proteger el territorio. Todo ello mirando constantemente por encima del hombro, o directamente al horizonte: ¿Vienen ya? ¿Me dará tiempo a ser yo el primero que avance?

Porque en realidad esa es la clave: el tiempo. Da igual que sean otros humanos o la máquina, nuestros rivales no piensan dárnoslo. Aquí, el estratega de butacón y soldaditos de plomo, reflexivo y con el ceño fruncido por el esfuerzo de pensar con cuidado el próximo movimiento mientras da una calada a su pipa imaginaria, no tiene cabida: el enemigo se papearía sus fuerzas y apilaría los huesos.

Es un género interesante, el de los RTS. Del inglés, Real-Time Strategy (Estrategia en Tiempo Real). Sus jugadores tienen que tener, en grandes dosis, una mezcla de la *vis opportuna* del estratega de salón anteriormente mencionado, y los reflejos ridículamente afinados, la toma de decisiones instintiva de los jugadores de FPS. Memoria muscular y neuronas bien engrasadas. Una especie de soldado perfecto, con la ventaja de que las heridas de guerra se producen en el orgullo y las bajas son por síndrome del túnel carpiano.

Jugar RTS es, en cierto modo, una expresión de masoquismo: pocas cosas nos estresan a los humanos tanto como tener que elegir. Nos cansa elegir: Danos demasiadas opciones y no te compraremos el maldito producto, porque nos encabrona elegir colores y acabados y queremos que cojas nuestro dinero y te calles. Si no nos queda más remedio, nos gusta tomarnos nuestro tiempo en hacerlo, y de hecho el estratega de salón puede llegar a disfrutar, mientras piensa, del sosegado y cansino *tic-toc* de ese maldito reloj de pared de nuestra abuela que el resto de mortales disfrutaríamos desintegrando a golpes de bate de béisbol. No nos presiones, no nos hagas decidir a la carrera. No si nos jugamos nuestra base, o ciento cincuenta unidades que hemos estado amasando cuidadosamente para un *rush* traicionero, o nuestro héroe. El *tic-toc* ahí no tiene maldita la gracia.

Por eso es un género tan satisfactorio cuando obtenemos la victoria o nos salen bien las cosas. Has maldecido, has tomado decisiones apresuradas de las que te has arrepentido casi instantáneamente, te has estresado cuando tus edificios no escupían unidades con suficiente rapidez, has esta- →





do a punto de machacar la pantalla a golpes de teclado cuando has visto una marea de enemigos hacer un *rush* sobre tu posición y liártela parda. Pero cuando el cuartel general enemigo está rodeado de edificios en llamas y tus ejércitos se dedican a cazar una a una a las unidades sueltas que surgen de las escasas estructuras que quedan en pie, toda esa angustia ha merecido la pena. Frente a la pipa de pensar del estratega de salón, te fumarías el metafórico puro del general victorioso, encendiéndolo en las ascuas de la civilización rival.

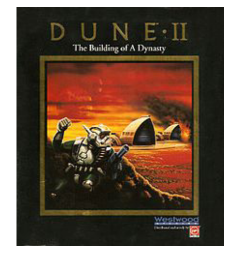
Pero eso es al final. Tras muchas derrotas y mucho estrés. Y sin embargo, ahí estamos: decidiendo a la carrera. Porque ese maldito cabrón al otro lado de la colina puede estar a punto de terminar su muralla, o sus defensas de punto, o de lanzar su propio asalto. No tenemos tiempo que perder mientras machacamos el teclado y hacemos clics de manera instintiva, sin pensarlo.

Porque ésa es otra... Poca gente se anima a discutir que el RTS es un género de teclado y ratón. Por no ser injustos, hay que reconocer que los orígenes del género están ligados a los *gamepads* —'Herzog Zwei', para Mega Drive, es considerado el primer RTS— y más cerca de nuestro tiempo un buen consolero tiene bastantes opciones. Pero seamos sinceros: un *pro gamer* de RTS preferiría la amputación de ambas manos antes que jugar con *gamepad*, algo que no ha variado un ápice desde que 'Dune II' aterrizó en nuestras pantallas y cambió el género (y la industria) para siempre.

Y esto es así por pura practicidad: el ancho de banda necesario entre el cerebro del jugador y el ordenador descarta la limitada tasa de transferencia que se consigue a través de una interfaz tan optimizado para lo suyo (manejar por control remoto una unidad) como el *gamepad*, razón por la que son los accesorios de oficina por excelencia (el teclado y el ratón) los elegidos —a falta de una opción mejor—. Y así, los jugadores profesionales de RTS (campo



«NO TENEMOS TIEMPO QUE PERDER MIENTRAS MACHACAMOS EL TECLADO Y HACEMOS CLICS DE MANERA INSTINTIVA, SIN PENSARLO»



Imágenes: 'Dune II', 'Zero Rush' y portada del propio 'Dune II'.

copado por Blizzard) o de sus hermanos *millenials* los MOBA, acaban pertrechados con versiones hipertecnológicas y ultraoptimizadas de las herramientas de trabajo del oficinista medio, decoradas como clubes de carretera chinos, ignorando los fútiles intentos de la industria de los periféricos para *gaming* —teclados deformados, recortados o hiper especializados y hasta *guantes*—, de dotarles de herramientas que les permitan ganar tiempo.

Tiempo, tiempo... El tiempo que tratan de ahorrar los coreanos locos por el 'Starcraft' hipercompetitivo, estableciendo rutinas de entrenamiento para una operación bikini que no busca reducir centímetros sino aumentar *actions per minute*, APM en la jerga porque no tenemos tiempo ni para pronunciar tantas letras. El tiempo que agobia hasta a la CPU, pillando en su trampa a aquéllos que han tratado de escatimar en ese componente para cargar de gráfica sus PC de *gaming*, enfrentándose a un juego que no va (sólo) de pintar muchos polígonos sino de hacer pensar, también, a la máquina, que sobrepasada por tanta decisión en tan poco tiempo sufrirá su versión del ataque de ansiedad en forma de un *framerate drop* a juego con la cara desencajada del propietario al que se le cuela el enemigo por los huecos que deja el tiempo entre fotogramas.

Y ahí está de nuevo el tiempo, el tiempo que no tenemos. Ese tiempo en forma de bits de información por segundo del que hablábamos antes: tenemos que mandar la mayor cantidad posible de instrucciones en el menor tiempo posible. No manejamos a nuestro personaje: manejamos el ejército, manejamos las vistas, manejamos el ministerio de industria y economía, manejamos los servicios de inteligencia, las instituciones científicas. Nosotros, en nuestro papel de dictadores y generales, tan importantes y a la vez tan ridículamente agobiados por todo lo que está pasando en la pantalla, apenas tenemos *tiempo*, no damos abasto para ejecutar con hábiles y frenéticos movimientos de nuestras manos toda esa hilera de instrucciones con la que vamos a saborear los laureles de la victoria o dirigir nuestra civilización (o nuestra banda de desarrapados rebeldes) al desastre absoluto. Y luego volver a empezar.

Un flash en el tiempo

por Pablo Saiz de Quevedo

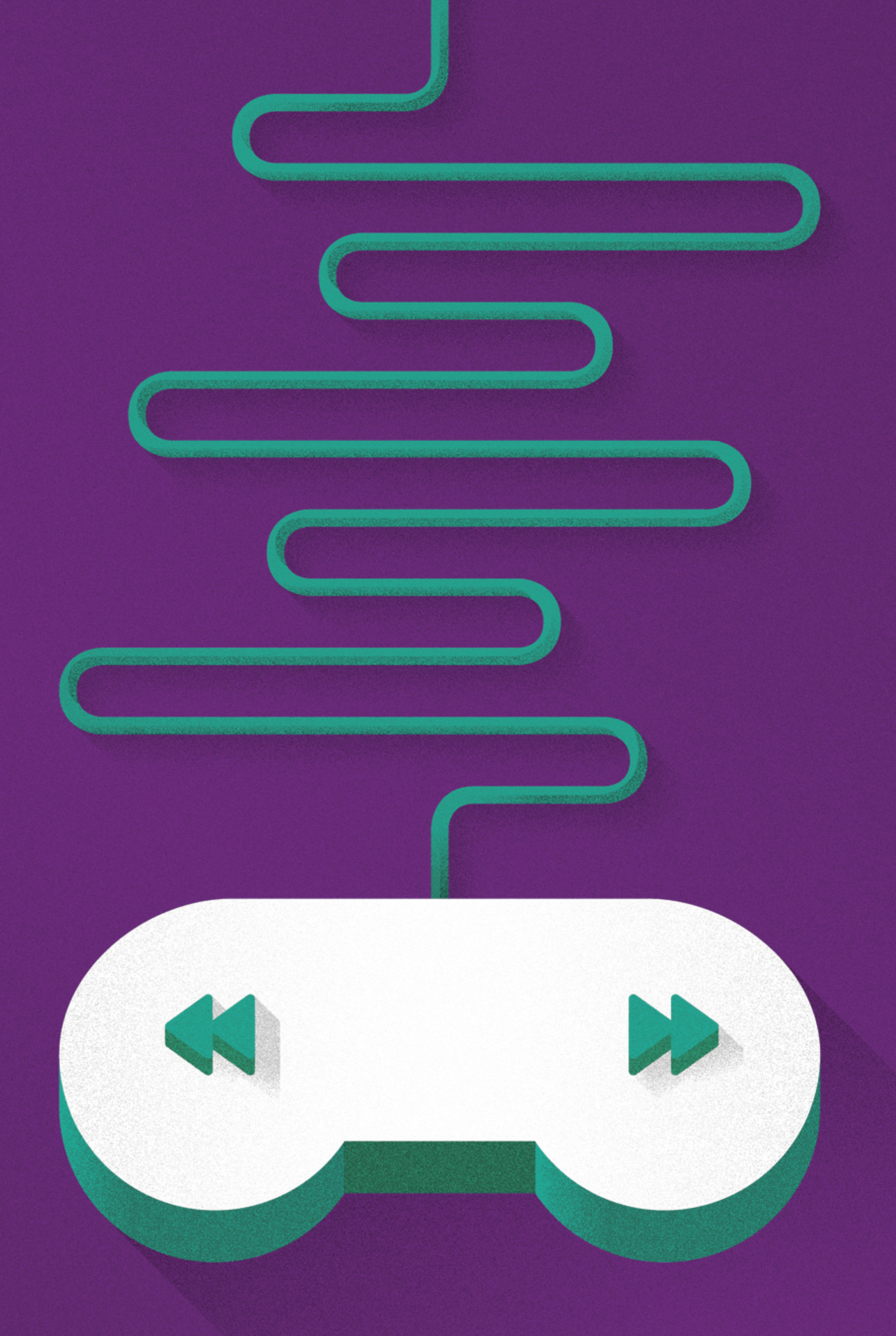
ILUSTRACIÓN: JERÓNIMO GARCÍA

El orden cronológico que siguen nuestras vidas resulta aburrido: un suceso detrás de otro, causa y efecto. Bendita sea la ficción, por permitirnos jugar con el tiempo de una manera que (probablemente) nunca podremos hacer en la realidad. Benditos los *flashbacks* que nos hacen viajar hacia atrás, y benditos también los *flashforwards* que nos catapultan a un futuro al que todavía no sabemos cómo llegará el protagonista. Los videojuegos fueron sensatos al apropiarse de esos recursos, que tanto vemos por escrito o en la gran pantalla; más astutos fueron los que los convirtieron en una parte jugable más. Los saltos temporales añaden complejidad a la trama y la jugabilidad, pero son dificultades a las que vale la pena enfrentarse; bien ejecutados, pueden salvar una historia mediocre, o convertir una buena en algo memorable.

¿Acaso no nos quedamos todos clavados a nuestra silla con el comienzo de 'Max Payne'? Un rascacielos en medio de una Nueva York nevada, un helicóptero en llamas estrellado ante su fachada, y en su cúspide un hombre de ceño fruncido con una confesión que hacer. ¿Cómo había llegado hasta allí? ¿Por qué? Los chicos de Remedy redondeaban la jugada lanzándonos de inmediato un *flashback*, mezcla de pseudocinemática comiquera y breve acción jugable, que nos clavaba en el pecho el cruel filo de la tragedia vivida por Max; ahora sabíamos que era un hombre que había perdido lo único que importaba de su vida, y que teníamos que acompañarle en su viaje, *tiempo bala* mediante, hasta el final. Debíamos saber cómo llegaba a ese final, y si conseguía cobrarse justa venganza por aquella tragedia del pasado.

Vale, tal vez eso sigue siendo muy convencional. ¿Qué tal entrecruzar *flashbacks* entre las partes que tienen lugar en el presente? La promesa de ese juego intercalado pasado-presente es lo que me atrajo de 'Still Life', hasta el punto de comprarme su mediocre *semiprecuela*, 'Post Mortem', para jugarlo con *los deberes hechos*. Y valió la pena, por mucho que sus puzles exigieran una paciencia sobrehumana: seguir la investigación de Victoria McPherson, descubrir con ella en paralelo la que su abuelo Gus desarrolló en Praga, conectarla con su caso actual, anticiparnos en el proceso a algunos de los sombríos acontecimientos que viviremos junto a Gus... Ese toma y daca entre presente y pasado engancha como una presentación más convencional de su trama al estilo 'Seven' no podría, y mantiene y hasta refuerza el suspense en ambas líneas temporales.

'Still Life' es un juego en el que no puedo evitar pensar cuando juego a 'Driver: Parallel Lines', lamentándome de que un clon de 'GTA' más bien mediocre —aunque imagino que mejor esto que aquel infausto 'Driv3r' de los mismos creadores— no emplee una estructura similar para darle a su →





historia de crimen, traición y venganza el *salero* del que carece por sí misma. Todo el juego suena a trabajo hecho a desgana, por *cumplir* y mantener la saga 'Driver' viva, pero su estructura narrativa clama a gritos la gran oportunidad perdida de hacer algo similar a lo de la aventura de Micröids.

No es como si el género de acción fuese incompatible con esta manera de narrar, desde luego. 'Second Sight' sigue dejando buen recuerdo entre los jugones de principios del milenio por esa manera de jugar con el tiempo, haciéndonos saltar entre el presente de nuestro protagonista, John Vattic, prisionero de unos desconocidos y descubriendo unos poderes mentales que desconocía, y el pasado que va recordando. 'Manhunt 2', por muchos palos que se llevara, contaba entre sus aciertos con unos cuantos niveles *flashback* en los que

«EL TIEMPO ESTÁ PARA JUGAR CON ÉL SI NOS APETECE Y CONVIENE: HACIA ATRÁS, HACIA DELANTE, O SIN NINGUNA DIRECCIÓN EN PARTICULAR»







Imágenes: 'Max Payne', 'Still Life' y 'Second Sight'

descubríamos lo *gorda* que la habían liado los dos protagonistas antes de fugarse del sanatorio en el que les retenían. Y bueno, ya hemos mencionado a 'Max Payne', ¿no?

No es lo mismo cuando los juegos optan por mostrarnos estos saltos en el tiempo en forma de cinemática. Parte de los efectos están ahí, sí: la sorpresa ante las inesperadas revelaciones del pasado, la sensación de fatalidad ante lo que parece un inexorable futuro, el suspense de cómo llegaremos a ese momento y si significará lo mismo para nosotros cuando lo alcancemos que cuando lo hemos visto por anticipado... Pero una cosa es verlo, como quien ve una película, y otra vivirlo jugándolo. Hasta la simple posibilidad de manejar nuestro punto de vista durante los *flashbacks* en 'Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth' les concedía una vividez que una simple cinemática no puede lograr, ¡y eso que sólo es mover la cámara!

Pero la joya de la corona es para los juegos que se vuelven todavía más locos con la temporalidad, siguiendo la estela de 'Pulp Fiction'. El mejor ejemplo que se me ocurre es el de la saga 'Siren', que pese a sus fallos jugables guardaba un innegable (y escalofriante) encanto con esa manera de hacernos saltar entre personajes y momentos de la trama siguiendo un orden que nada tenía que ver con la cronología. Poder escapar de un barco lleno de los mortíferos shibito, sólo para jugar inmediatamente después con otro personaje horas antes de la escena previa, y luego ponernos en la piel de un tercero una hora después del primero... Pues qué decir; uno ya no sabe qué es *flashback* y qué es *flash-forward*, y tampoco es que importe mucho, porque cada capítulo aporta revelaciones inesperadas sobre los que le preceden y suceden en la línea temporal, y el suspense sobre lo que pasará después (¿o tal vez antes?) se multiplica.

Y hay todavía más posibilidades de jugar entre el pasado y el futuro con esos *flashes*, pero al final lo importante es muy simple: no es que haya nada malo en la linealidad, pero tampoco debemos atarnos a ella. El tiempo, en lo narrativo, está para jugar con él si nos apetece y conviene. Hacia atrás, hacia delante, o sin ninguna dirección en particular. Tenemos todo un mundo de posibilidades que explorar en este sentido; y yo, la verdad, me muero por explorarlas todas, sobre todo las que todavía ni me imagino.



ILUSTRACIÓN: JUAN RUBÍ

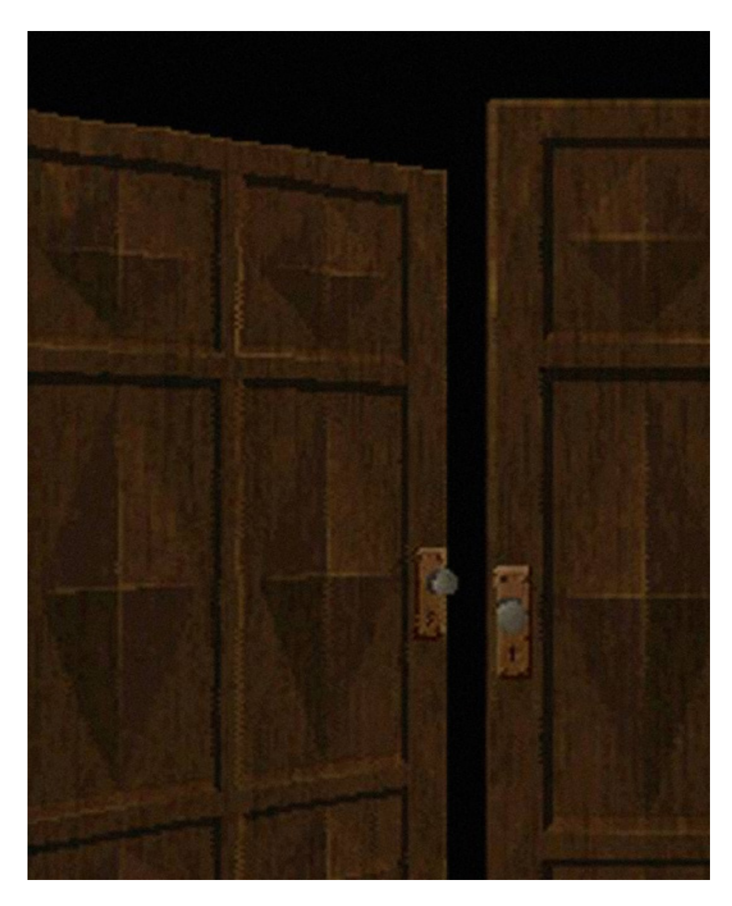
Agujas

por Marcos Gabarri

Verano de 2012. El día que descubrí 'The Waiting Game' no supe qué decir. Chris Collins había desarrollado un título con el único propósito de perder el tiempo. Cuatro botones y una obra de desagradable honestidad. Sin música, sin cortes. Sólo bastaba una mano encadenada a un teclado para dejar el cronómetro correr. No había objetivo alguno, tampoco final. Ni siquiera la subida de nivel conseguía interrumpir la monotonía. Su misión era otra. La obra no estaba destinada a saciar al jugador complaciente, sino que la mano de Collins prefería esconder un debate entre el traqueteo de los dedos. Si en el siglo pasado las obras de teatro de Bertolt Brecht recordaban a su audiencia que todo era un artificio, Collins quiso homenajear al dramaturgo gritando a los cuatro vientos que los videojuegos sirven para combatir el aburrimiento. Junto a su desfachatez y provocación, 'The Waiting Game' desenterró una verdad incómoda sin ni siquiera planteárselo. Mientras cuatro gatos se echaban las manos a la cabeza, el público pasaba por el alto que el quid de la cuestión radicaba en el uso del tiempo en sí mismo. La crítica social eclipsaba a la crítica académica.

Como cualquier reivindicación, la de Collins no está exenta de contradicciones. El propio tráiler de su obra imita al de la genial cinta de Stanley Kubrick '¿Teléfono rojo?, volamos hacia Moscú'. Ingenioso. Sin embargo, la estrategia publicitaria de Collins pone de manifiesto una falta de conocimiento. ¿Dónde se encuentra la línea que separa al videojuego de cualquier medio? ¿Debe seguir el camino de la fragmentación, al igual que los contenidos audiovisuales? ¿O, por el contrario, el videojuego debe tomar conciencia de sí mismo y cuestionar sus prácticas? Nadie lo sabe. El origen de todo esto, quizá, provenga de la falta de una gramática orgánica, de una herencia autoimpuesta. Pese a que la interactividad se erige como la razón de ser del videojuego, muchas obras no dejan de rendir pleitesía al séptimo arte, como si el medio aspirase a desarrollar la película interactiva perfecta. Evolución natural. «¡Si esto sólo va de entretener al personal!».

Ojalá fuera todo tan simple. El tic que deja paso al tac conforma un recurso que nos permite estudiar a los videojuegos desde un prisma —*aún*— demasiado ambiguo. Jesper Juul lo decía en 'Introduction to Game Time' mucho antes, incluso, de que Collins pusiera todo patas arriba: «hay muy poca teoría del tiempo en los juegos» aunque, en la práctica, el tiempo es dueño y señor del ocio electrónico, clavando sus agujas hasta moldear su forma final. Eso sí, sus caminos son inescrutables: desde 'Chrono Trigger' y sus viajes que desafían la linealidad temporal, hasta 'Super Time Force Ultra' y su batalla contra el crono. Pero eso ya lo sabes, los hemos desgranado →



«LA TECNOLOGÍA ACTUAL PERMITE AL DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS ALEJARSE DE LA INTERPRETACIÓN DEL TIEMPO QUE DICTA LA INDUSTRIA HOLLYWOODIENSE»

en esta publicación. De lo que puede que no te hayas dado cuenta es del factor común denominador.

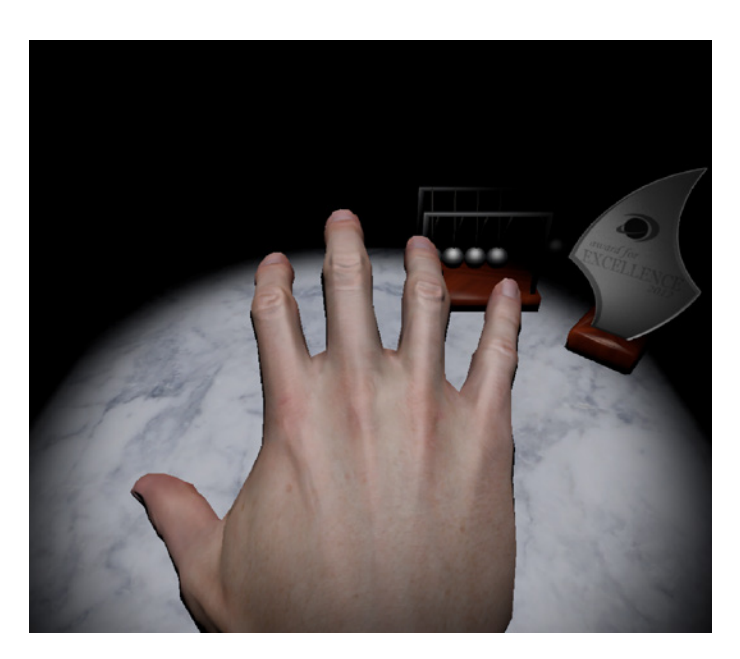
En todas estas obras, las garras del tiempo mutan de forma abrupta hasta desgarrar el universo. Dan lugar a elipsis. Yacen como un máximo exponente, invisible. Al fin y al cabo, su labor es pasar desapercibidas. ¿Será por ello que muy pocos teóricos del videojuego se han detenido a echarles un vistazo? Ya en Grecia pronunciaban *ἔλλειψις* para hacer un llamamiento a la omisión. Hoy, la elipsis sigue al servicio del autor, eliminando aquellas acciones que cree que la audiencia asume. Otros, por el contrario, optan por hacer un uso más creativo de la tijera, forzando el despertar de las sensaciones mediante la yuxtaposición de ideas. En cualquier caso, el tiempo comete un suicidio cuando la supresión de lo predecible o lo accesorio se diluye por el desagüe en un cruce de agujas. Pero si la verdadera naturaleza del videojuego es interactiva, ¿no sería más adecuado aparcar las tenazas y brindar al jugador la oportunidad de disfrutar esos pasajes?

Atrás quedaron los días de la limitación técnica, de los minutos observando la pantalla de carga. Quien se estruja los sesos hoy en día con el uso del lenguaje audiovisual es porque quiere, por muy brillantes que fueran las puertas de la mansión Spencer del primer 'Resident Evil' y queramos imitarlas. La industria sabe de sobra que la narrativa cinematográfica ya no es necesaria, que podemos pasar página. La tecnología actual permite al diseñador de videojuegos alejarse de la interpretación del tiempo que dicta la industria hollywoodiense. No obstante, el ocio electrónico parece haber interiorizado sus vicios, sufriendo una resaca que no le corresponde y privando al usuario de experiencias únicas y originales. ¿Quiere el videojuego ser como el cine? Hay quienes llaman a esto complejo de inferioridad. La hibridación fue hermosa hasta que la generación anterior puso un yugo sobre la

nueva, impidiendo desarrollar su personalidad como es debido.

A fuego, cada título viene a decirnos que obedecer a la gramática del tiempo según los cánones establecidos es la única manera de que un videojuego pueda convertirse en una experiencia narrativa a gusto del consumidor. Las elipsis —cinemáticas, transitorias o artísticas— se visten con su corona invisible para hacer avanzar la historia sin permitir que las herramientas nativas al medio hagan su labor. Si el tiempo es oro, que sea el propio jugador quien decida cómo invertirlo. Cuando la simpleza de 'The Waiting Game' pegó un tiro a bocajarro a la elipsis, el título de Collins se convirtió en el juego que los señores encorbatados no quieren que juegues. Piensan que es demasiado transgresor, como cuando Marcel Duchamp se presentó con un urinario en la Sociedad de Artistas Independientes de Nueva York hace más de un siglo. Pero, ¿acaso 'The Waiting Game' no es más que un plano secuencia en el mundo del cine? Más contradicciones. Cuando hay dinero de por medio, mejor no hacer preguntas, a ver si los bolsillos van a dejar de llenarse.

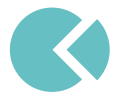
Años más tarde, en 2016, Variable State presentó 'Virginia' en un acto de rebeldía inversa. Sin saberlo, se posicionaron junto a Collins. El estudio británico quiso señalar la existencia de las elipsis, arrebatándoles su capa invisible, para que éstas camparan a sus anchas por un reino creado a su medida. Las señalaban con el dedo, las ponían en evidencia, querían que el jugador notase su presencia. Gustó, no convenció. El público pronto se dio cuenta de que, en 'Virginia', el jugador/espectador no tiene otro remedio que mirar impasible, sin ser capaz de intervenir en el devenir de la narración. Incomodidad pasajera. ¿Alguien ha continuado analizando los resultados de este experimento? Parece que si la obra no es abstracta, el desarrollador jamás se atreverá a cuestionar el dogma audiovisual. 'Virginia' sólo consiguió refrescarnos la memoria: Variable State tampoco hizo que un grupo de eruditos se sentase alrededor de la mesa y empezaran a darle vueltas a un posible cuaderno que hable del lenguaje videolúdico.



El cónclave casi tuvo lugar aquel verano de 2012, en el que la rebelión de Collins contra la sociedad burguesa acabó diciéndonos que perdemos nuestro tiempo cada vez que cogemos el mando por banda. Pero no, quizá fuera demasiado pronto. La ingenuidad de Collins no hizo más que poner en evidencia el gusto que la industria tiene por la ley del mínimo esfuerzo. Por supuesto, 'The Waiting Game' acabó debajo de la alfombra, al igual que otras muchas verdades incómodas. Hasta que no se pongan los puntos sobre las íes, las agujas del tiempo seguirán sobresaliendo del mando para hacer sangrar las manos del jugador. Sólo así podremos echar la vista al suelo y olvidar que el todopoderoso montaje invisible ha tomado el control de un medio que no le pertenece. Hasta que el videojuego tenga el valor de escribir su propia historia, pongámonos los guantes. Disfrutemos de lo que mejor sabe hacer. Copiar. Calcar. Mestizaje.



Imágenes: puertas en 'Resident Evil', 'The Waiting Game' y 'Teléfono rojo'.



SUSCRIPTORES++

Sin vuestro apoyo, no sería posible

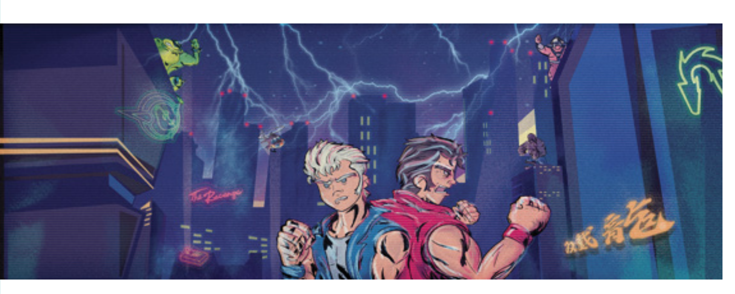
Adrián Domínguez Díaz
Adrián Torres Fernandez
Adriana Verstraete Silva
Aitor Lopez Osa
Albert Antiñolo Velazquez
Alberto Venegas Ramos
Alejandro Álvarez Guillem
Ángel Prada del Río
Benjamín Daviu Roca
Carlos García de Sosa
Carlos Martín García
Daniel Rabinat Aligue
David Gómez Mallo
Diego Quintana Cilleruelo
Esther Lancha Cañas
Fran Palomares
Francisco Fernández González
Hernán Carlon Alonso
Imanol Rivas García
Javier Fraga Gata
Javier Palacios Barriga
Jesús Cepeda Cid
Jon Rojí Taboada
Jonathan Rivas
Jordi Torra Peñalver
José Alejandro Sánchez Moñino
José Antonio Díaz Urbanos
José Antonio Ramos Jimenez
José Francisco Alonso Sanz
Juan José Dolz Marco
Juanma Cabello
Manuel Campo Leirós
Manuel Hermida Ruido
Mª del Pilar García Nicolás
Marçal Canals Díaz
Marco Ant Fernández
Marco Gonzálvez Cutillas
Artemisa16 — «Aloy, nos has dado fuerza a todas»
Martín Gamero Prieto
Óscar Calafate
Raúl Mulero Krambs
Ricardo Crespo Mucientes
Ricardo Guzmán Velasco
Roberto Cabo Moreta
Samuel García Sánchez
Vicente Escriche Losa
Víctor Manuel Martínez García
Virginia Martínez Moya

¡GRACIAS POR FORMAR PARTE DEL PRESENTE Y FUTURO DE GAMEREPORT!

PRESS WEB TO CONTINUE

Artículos y reportajes destacados en

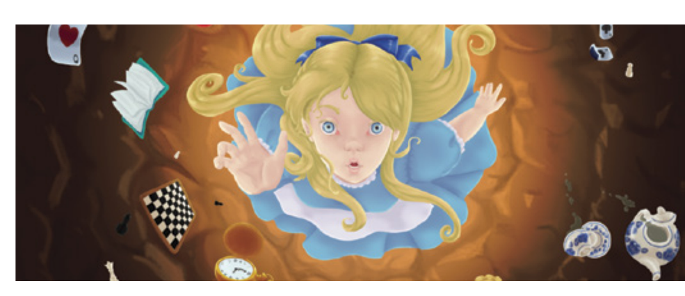
WWW.GAMEREPORT.ES



por Alejandro Patiño

Puños gemelos: La serie Double Dragon

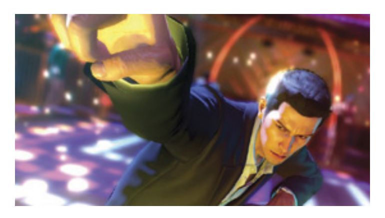
En la calle sólo hay una ley implacable y eterna: la ley del más fuerte. Allí donde comienzan y acaban todas las peleas, sólo el puño puede sembrar el orden y el entendimiento.



por Marcos Gabarri

Los juegos de realidad alternativa

Si es cierto que Alicia, finalmente, cayó por la madriguera, crucemos los dedos para que no le corten la cabeza. El País de las Maravillas puede llegar a ser muy hostil.



por Carlos Ramírez

Yakuza 0 — Japón se mira al espejo



por Hugo Muñoz

Thief: The Dark Project — Los secretos de una ciudad



por Jonathan Prat

Y que le jodan a Ciudadano Kane



En Tiempos de Carga. Podcast mensual

01x01 — La alternativa Microsoft
01x02 — Triple salto
01×03 — Terror





Continuous Play

DJ Sets de las BSO que nos acompañan.

Mibibli's Quest, el dinosaurio rosa todavía estaba allí

Tren París-Niza: Ilusionismo en cuatro planos

Sobre stores digitales y sus suicidios

De Bohemia a los recreativos pasando por Wyoming

NUESTRAS PUBLICACIONES NO CADUCAN

¿TE HA SABIDO A POCO?

Seguimos cada día en GAMEREPORT.ES, con columnas, reportajes, indie, DJ Sets y mucho más.

Y si todavía te has quedado con ganas, toda nuestra colección de monográficos te está esperando, en formato físico y digital.

¡GRACIAS POR LEERNOS!

